

Règles officielles des Finales de la Coupe du monde Fortnite 2019

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Ces règles officielles des finales de la Coupe du monde Fortnite 2019 (les « **Règles** ») régissent tous les tours des finales de la Coupe du monde Fortnite 2019 (« **Finales** » ou « **Événement** »).

Ces règles ont été définies en vue de préserver l'intégrité de la compétitivité du jeu Fortnite (le « **Jeu** ») en lien avec l'événement. Elles visent à promouvoir une compétition vigoureuse et à faire en sorte que chaque partie du jeu jouée de manière compétitive soit divertissante, vivante et exempte de tout comportement toxique (tel que défini plus bas).

1.2 Acceptation

Pour participer à l'événement, chaque joueur doit accepter (ou, dans le cas d'une personne de moins de 18 ans ou n'ayant pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans le pays de résidence dudit joueur (un « **Mineur** »), l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur) de respecter ces règles en toutes circonstances, y compris le code de conduite décrit dans la section 12. Un joueur (ou dans le cas d'un mineur, l'un de ses parents ou son tuteur légal) peut accepter ces règles en complétant et en signant un formulaire de participation du joueur (« **Formulaire de participation du joueur** ») en utilisant le formulaire fourni par Epic Games, Inc. (« **Epic** »). En participant à un jeu ou à un match faisant partie de l'événement, le joueur confirme qu'il (ou dans le cas d'un mineur, un de ses parents ou son tuteur légal) accepte ces règles conformément à la section 1.2.

1.3 Exécution

Epic assume la principale responsabilité de l'exécution des présentes règles pour l'ensemble des joueurs participant à l'événement, et peut, en collaboration avec les administrateurs d'un événement (comme défini ci-après), appliquer des sanctions aux joueurs contrevenant aux présentes règles, comme décrit dans la section 13.

1.4 Modification

De temps à autre, Epic peut mettre à jour, revoir, changer ou modifier les présentes règles. Pour chaque joueur, la participation à l'événement sera considérée comme étant acceptée après chaque mise à jour, révision, changement ou modification des présentes règles (ou, dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal du joueur).

2. Structure de l'événement

2.1 Définition des termes

2.1.1 Élimination

Situation selon laquelle un des joueurs a épuisé le HP et l'armure (le cas échéant) d'un autre joueur. Sous réserve de la section 11,1, le crédit d'élimination est déterminé par (a) le flux d'action situé en bas à gauche de l'écran de jeu et (b) l'IU illustrant le nombre total d'éliminations acquis au cours d'un seul match. Toutefois, aucun crédit d'élimination ne sera jamais accordé à un joueur pour la partie d'un match qui suit son élimination.

2.1.2 Administrateur de l'événement

Tout employé d'Epic ou encore membre de l'équipe d'administration, équipe de diffusion, de production, membre en charge d'un événement ou une autre personne employée ou sous contrat dans le cadre de l'événement.

2.1.3 Mode de jeu

Un ensemble de règles spécifiques, éléments de jeu ou conditions requises pour remporter un match. Les modes de jeu peuvent être très variés et peuvent ou non être très différents d'un match à un autre. Les administrateurs de l'événement définiront les paramètres spécifiques de chaque mode jeu avant le début d'un match.

2.1.4 Match

Élément unique d'une compétition appartenant à Fortnite, joué jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe parvienne à la Victoire Royale (définie ci-dessous) ou atteigne d'autres conditions déterminant une victoire.

2.1.5 Classement

Le temps passé en jeu lors d'un match par un joueur ou une équipe, par rapport à celui des autres joueurs/équipes dans ce même match, avant élimination. Le classement est illustré dans l'IU après élimination.

2.1.6 Session

Une série de matchs jouée jusqu'à ce qu'un ou plusieurs gagnants soi(en)t déterminé(s) par l'une des méthodes suivantes : (a) nombre défini de matchs terminés ou (b) période de temps définie réalisée.

2.1.7 Victoire Royale

Occurrence où un joueur ou une équipe remplit les conditions d'une victoire du mode jeu de la partie en cours. Plus généralement, ce terme fait référence à la première place du classement.

2.2 Reprogrammation

Epic est susceptible, à sa seule discrétion, de réorganiser le calendrier et/ou de changer la date de tout match ou toute session associé(e) à l'événement (ou de modifier un mode de jeu qui lui est associé). Néanmoins, si le calendrier de l'événement devait être modifié, Epic en informera tous les joueurs dès que possible.

2.3 Finales de la Coupe du monde Fortnite

2.3.1 Solos

2.3.1.1 Format

Les joueurs solos s'affronteront pour gagner des points lors d'une série de six (6) matchs. Les joueurs solos seront classés dans un tableau de classement (le « **Tableau du classement** ») sur la base du système de points décrit dans les sections 2.3.1.2 ou 2.3.1.3 (selon le cas qui s'applique). Au terme de six (6) matchs, et sous réserve des présentes conditions, les joueurs solos les mieux classés recevront des prix en fonction de leur place dans le tableau du classement.

2.3.1.2 Système de scores

Victoire Royale : 10 points

2e à 5e : 7 points

6e à 15e : 5 points

16e à 25e : 3 points

Chaque élimination : 1 point

2.3.1.3 Ex aequo

Les ex aequo sont classés selon l'ordre présenté ici : (1) total de points obtenus ; (2) total de Victoires Royales au cours de la session ; (3) total d'éliminations au cours de la session ; (4) classement moyen par match au cours de la session ; et enfin (5) un tirage à pile ou face.

2.3.2 Duos

2.3.2.1 Format

Les équipes duos s'affronteront pour gagner des points lors d'une série de six (6) matchs. Les équipes duos seront classées dans un tableau de classement sur la base du système de points décrit dans les sections 2.3.2.2 ou 2.3.2.3 (selon le cas qui s'applique). Au terme de six (6) matchs, et sous réserve des présentes conditions, les équipes duos les mieux classées recevront des prix en fonction de leur place dans le tableau de classement.

2.3.2.2 Système de scores

Victoire Royale : 10 points

2e à 5e : 7 points

6e à 10e : 5 points

11e à 15e : 3 points

Chaque élimination : 1 point

2.3.2.3 Ex aequo

Les ex aequo sont classés selon l'ordre présenté ici : (1) total de points obtenus ; (2) total de Victoires Royales au cours de la session ; (3) total d'éliminations au cours de la session ; (4) classement moyen par match au cours de la session ; et enfin (5) un tirage à pile ou face.

2.4 Prix

2.4.1

Les prix suivants seront remis à chaque joueur solo et à chaque équipe duo en fonction de leur place au tableau de classement au terme de la finale.

Prix des finales de la Coupe du Monde Fortnite				
Solos			Duos	
Classement	Prix		Classement	Prix
1 ^{er}	3 000 000 \$		1 ^{er}	3 000 000 \$
2e	1 800 000 \$		2e	2 250 000 \$
3e	1 200 000 \$		3e	1 800 000 \$
4e	1 050 000 \$	4e	1 500 000 \$	

5e	900 000 \$		5e	900 000 \$
6e	600 000 \$		6e	450 000 \$
7e	525 000 \$		7e	375 000 \$
8e	375 000 \$		8e	375 000 \$
9e	300 000 \$		9e	225 000 \$
10e	225 000 \$		10e	225 000 \$
11e à 15e	150 000 \$		11e à 50e	100 000 \$
16e à 20e	112 500 \$			
21e à 100e	50 000 \$			

2.4.2 Informations concernant les prix

Seuls les joueurs aux scores les plus élevés (tel que déterminé par Epic conformément à la présente section 2.4.2) seront éligibles pour recevoir les prix de la section 2.4.1. Aucun autre joueur dont le score est inférieur à celui des meilleurs joueurs ne pourra, à aucun moment et sous aucune circonstance, remporter un prix en rapport avec l'événement.

Epic notifiera les joueurs aux scores les plus élevés de leur statut de joueur gagnant potentiel à l'adresse e-mail associée au compte Epic de ces joueurs au début de l'événement dans les 7 jours suivant la fin de l'événement, ou à tout autre moment dont la notification par Epic est raisonnablement requise. Le joueur gagnant sera soumis à une vérification de son éligibilité conformément à la Section 3 et du respect des présentes règles. À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle d'Epic, un joueur gagnant potentiel disposera de 45 jours pour répondre et fournir tout renseignement ou matériel demandé par Epic, y compris la remise (tel que défini ci-dessous), aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la Section 3. Cette réponse d'un joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle d'Epic ou, à la seule discrétion d'Epic, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification.

La date de réception par Epic sera déterminante quant au respect des délais fixés par le joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 2.4.2. L'absence de réponse rapide par ledit joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information, entraînera la disqualification du joueur en tant que joueur potentiellement gagnant. Ledit joueur

ne sera par conséquent pas autorisé à remporter un prix dans le cadre de l'événement. Dans de tels cas, aucun autre joueur gagnant (tel que défini ci-dessous) ne sera nommé, et Epic aura le droit, à sa seule et absolue discrétion, (a) d'attribuer tout montant d'un prix qui aurait autrement été attribué à un joueur disqualifié tel que dans le cadre d'un événement futur de la Coupe du Monde Fortnite ou de (b) remettre lesdits montants des prix à des causes et actions charitables. Un joueur gagnant (« **Joueur gagnant** ») ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Epic conformément aux présentes règles.

Les vainqueurs devront aussi fournir certaines informations de paiement à Epic, notamment des informations fiscales, afin de percevoir les prix. Epic est susceptible de bloquer le paiement des prix si le vainqueur se trouve dans l'incapacité de présenter les formulaires de paiement applicables à Epic dans les délais requis.

LES PRIX SONT SOUMIS AU PAIEMENT DES TAXES FÉDÉRALES, TAXES D'ÉTAT ET TAXES LOCALES SUR LE REVENU ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE GAGNANT DE (I) CONSULTER SON CONSEILLER FISCAL LOCAL AFIN DE DÉTERMINER QUELLES TAXES S'APPLIQUENT À SA SITUATION ET (II) S'ACQUITTER DESDITES TAXES AUPRÈS DE L'AUTORITÉ FISCALE CONCERNÉE. La politique d'Epic prévoit la retenue des taxes au taux de retenue imposable pour les résidents américains et non américains. Le revenu correspondant aux prix et la retenue fiscale seront inscrits sur les formulaires 1099-MISC pour les résidents américains et 1042-S pour les résidents non américains.

Epic déterminera le mode de paiement pour les prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du vainqueur (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou tuteur légal du vainqueur). Le vainqueur recevra un formulaire d'acceptation et de remise de prix (« **Remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, le vainqueur (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et retourner l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente section 2.4.2.

3. **Éligibilité des joueurs**

3.1. **Éligibilité des joueurs**

3.1.1 Pour pouvoir participer à un match des finales, un joueur doit (a) se qualifier pour les finales en tant que joueur vainqueur de l'Open en ligne de la Coupe du Monde Fortnite 2019, et réussir le test d'éligibilité afin de confirmer sa participation aux finales ; ou (b) être inscrit automatiquement aux finales en tant que joueur gagnant de l'Open de Chine Fortnite. Les places obtenues par qualification ne peuvent en aucun cas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre ou plusieurs autres personne(s) ou organisation(s).

3.2 **Âge des joueurs**

3.2.1 Pour pouvoir participer à l'événement, les joueurs doivent être âgés d'au moins 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence du joueur l'imposerait). De plus, les mineurs doivent obtenir la permission d'un parent ou du tuteur légal pour participer.

3.2.2 Les joueurs inéligibles qui trompent ou tentent de tromper les administrateurs d'un événement en fournissant des informations d'éligibilité erronées seront passibles de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 13.2.

3.3 Preuve d'identité

Lors du processus d'enregistrement de l'événement, chaque joueur doit présenter une pièce d'identité valide émise par le gouvernement confirmant son identité personnelle, comme décrit plus en détail à la section 7.2.

3.4 Voyage des joueurs

3.4.1 Il est de la responsabilité de chaque joueur d'obtenir les visas ou autres documents de voyage nécessaires pour participer à l'événement. Chaque joueur est également responsable de la réservation et du paiement de ses frais de voyage pour l'événement, sous réserve des conditions générales du formulaire d'exonération et de consentement relatif au voyage de la Coupe du monde Fortnite d'Epic.

3.4.2 Pour pouvoir participer, tous les joueurs mineurs doivent être accompagnés d'un parent ou d'un tuteur légal lors de leurs déplacements. Veuillez noter que les parents/tuteurs légaux ne seront pas autorisés dans les zones réservées exclusivement aux joueurs lors de l'événement. À la place, une section spéciale sur le site de l'événement sera désignée.

3.5 CLUF Fortnite

Chaque joueur est tenu de respecter le Contrat de Licence de l'Utilisateur Final (« **CLUF Fortnite** ») (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Les présentes règles viennent compléter et non remplacer le CLUF de Fortnite.

3.6 Affiliation vis-à-vis d'Epic

Les employés, directeurs, administrateurs, agents et représentants d'Epic (y compris les agences d'Epic chargées de l'aspect juridique, de la promotion et de la publicité) et les membres de leur famille proche (définis comme étant l'époux ou l'épouse, la mère, le père, les sœurs, les frères, les fils, les filles, les oncles, les tantes, les neveux, les nièces, les grands-parents et la belle famille, indépendamment de l'endroit où ces personnes vivent), ainsi que les personnes ou entités associées à la production ou l'administration de l'événement et toute société mère, toute filiale, tout agent et tout représentant d'Epic, ne sont pas éligibles.

3.7 Noms des joueurs

3.7.1 Tous les noms des équipes et des joueurs individuels doivent respecter le code de conduite défini dans la section 12. Epic et les administrateurs d'événement peuvent indépendamment restreindre ou modifier les slogans de l'équipe ou des joueurs ou les noms apparaissant à l'écran, pour n'importe quel motif.

3.7.2 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas contenir ou utiliser les termes Fortnite®, Epic ou toute autre marque déposée, marque commerciale ou logo détenus ou sous licence Epic.

3.7.3 Avant le début de l'événement, Epic et/ou les administrateurs de l'événement agiront en contact direct avec tous les joueurs invités afin de déterminer un nom acceptable, à utiliser dans le cadre de l'événement. Les joueurs devront utiliser cet identifiant convenu tout au long de la durée de l'événement.

3.8 **Bonne conformité**

Les joueurs doivent agir en bonne conformité vis-à-vis des comptes Epic enregistrés par lesdits joueurs, sans violations non divulguées. Les joueurs doivent aussi s'être acquittés ou avoir purgé toute pénalité ancienne liée à une infraction des règles officielles d'Epic.

3.9 **Autres restrictions**

L'événement est ouvert dans son intégralité aux joueurs éligibles du monde entier (comme déterminé par Epic conformément à la présente section 3), mais non valide en cas de restriction ou d'interdiction par la loi locale.

4. **Règles de formation des équipes**

4.1 **Duos**

4.1.1 Afin d'éviter toute ambiguïté, les deux membres d'une équipe duos doivent satisfaire aux critères d'éligibilité énumérés à la section 3 pour que ladite équipe soit confirmée comme participant à la compétition. Si un seul membre d'une équipe duos satisfait aux critères d'éligibilité, l'équipe entière sera considérée comme inéligible.

4.1.2 Au cours des finales, en l'absence d'un joueur d'une équipe duos pour une ou plusieurs parties ou pour une session entière, le joueur restant pourra tenter de jouer en solo. Nonobstant ce qui précède, le joueur absent est susceptible de faire l'objet de pénalités telles que décrites plus en détail à la section 13.

4.1.3 Chaque membre d'une équipe duos est réputé avoir conjointement et solidairement établi et accepté toutes les représentations et garanties et tous les accords contenus dans les présentes et sera conjointement et solidairement obligé et lié par ceux-ci. Sauf stipulation contraire expresse définie aux présentes, tous les droits des administrateurs d'événement en vertu du présent règlement sont liés et peuvent être exercés à l'égard de l'équipe duos dans son ensemble et de chacun de ses membres duos. Si un droit de disqualification s'applique à un membre individuel de l'équipe duos, ledit droit pourra être exercé à l'égard de ce membre individuel de l'équipe duos ou à l'ensemble de l'équipe duos, à la seule discrétion des administrateurs d'événement. Si les administrateurs d'événement choisissent de ne disqualifier qu'un seul membre d'une équipe duos, le joueur restant sera toujours lié par les présentes règles. Dans ce cas, l'équipe duos ne pourra pas remplacer le joueur disqualifié et le seul joueur restant pourra tenter de jouer en solo conformément à la section 4.1.3.

5. Équipement des joueurs

5.1 Équipement fourni par Epic

Les administrateurs de l'événement fourniront du matériel dans les catégories suivantes pour toutes les étapes de l'événement.

5.1.1 PC paramétré pour les jeux vidéos

5.1.2 Moniteur

5.1.3 Réchauffe-mains (sur demande)

5.1.4 Casques/Microphones

5.1.5 Clavier pour PC

Logitech G PRO

5.1.6 Souris pour PC

5.1.6.1 Logitech G403

5.1.6.2 Logitech G502

5.1.6.3 Logitech G600

5.1.6.4 Logitech G PRO

5.1.7 Manettes de jeu

5.1.7.1 Scuf Vantage (PS4)

5.1.7.2 Scuf Impact (PS4)

5.1.7.3 Scuf Infinity (PS4)

- 5.1.7.4 Manette de jeu Xbox One Elite
- 5.1.7.5 Manette de jeu Xbox One
- 5.1.7.6 Manette de jeu PS4

5.1.8 « Bureau » pour la compétition

5.1.9 Chaise

5.1.10 Tapis de souris

5.1.11 Périphériques demandés

Les administrateurs de l'événement tenteront de fournir à chaque joueur les périphériques qu'il a demandés via son enquête d'éligibilité. Ces périphériques seront scellés et inaccessibles en dehors de la scène. Au terme de l'événement, ces périphériques devront être retournés aux administrateurs de l'événement. Si les périphériques demandés par un joueur ne fonctionnent pas correctement ou ne sont pas disponibles pour quelque raison que ce soit, Epic fournira les périphériques de remplacement indiqués aux sections 5.1.5, 5.1.6 et 5.1.7.

5.2 Équipement appartenant aux joueurs

Tous les équipements appartenant aux joueurs ou appartenant à des équipes doivent être vérifiés par les administrateurs de l'événement avant leur utilisation dans le cadre de l'événement. Les équipements non approuvés ne seront pas autorisés à être utilisés dans le cadre de l'événement, et les joueurs devront utiliser à la place du matériel approuvé fourni par Epic. Les administrateurs de l'événement sont susceptibles d'interdire l'utilisation de tout équipement individuel pour des raisons liées à la sécurité, à l'efficacité ou à l'efficacité opérationnelle de l'événement, chaque cas étant déterminé par les administrateurs de l'événement. Les équipements appartenant aux joueurs des catégories suivantes sont susceptibles d'être approuvés pour une utilisation sur scène ou pour un entraînement désigné et doivent être retirés de la scène ou de la zone d'entraînement au terme de l'événement :

5.2.1 Supports de câble

5.2.2 Tapis de souris personnel

5.2.3 Protège-manettes de jeu

Les équipements appartenant aux joueurs des catégories suivantes sont susceptibles d'être approuvés pour n'être utilisés que dans le cadre de l'échauffement des joueurs et uniquement dans la zone d'entraînement désignée. Ils ne doivent pas être emportés sur la scène. Tout équipement appartenant à un joueur sur lequel un logiciel malveillant est installé est susceptible de faire l'objet de pénalités, comme décrit plus en détail à la section 13.

5.2.4 Souris

5.2.5 Clavier

5.2.6 Manettes de jeu

5.3 **Exceptions**

5.3.1 Les périphériques des joueurs ayant des besoins spéciaux relatifs à l'accessibilité seront traités au cas par cas.

5.3.2 Nintendo Switch

Les administrateurs de l'événement s'emploieront à accommoder de manière équitable les joueurs dont la méthode de jeu préférée est la console Nintendo Switch.

5.3.3 Appareils mobiles

Les administrateurs de l'événement s'emploieront à accommoder de manière équitable les joueurs dont la méthode de jeu préférée est un périphérique mobile.

5.4 **Programmes informatiques**

5.4.1 Il est interdit aux joueurs d'installer leurs propres programmes et/ou logiciels. Ils ne doivent utiliser que les programmes et/ou logiciels autorisés par les administrateurs de l'événement et de la manière indiquée par ces derniers.

5.4.2 Chat vocal

Le chat vocal sera fourni par l'intermédiaire du système natif utilisé dans les casques fournis par Epic. L'utilisation d'un logiciel de chat vocal tiers (p. ex., Discord) n'est pas autorisée. Les administrateurs de l'événement sont susceptibles de surveiller à leur discrétion toutes les communications de match prenant place lors de l'événement.

5.4.3 Réseaux sociaux

Les joueurs n'utiliseront pas l'équipement de l'événement pour afficher ou réaliser des publications sur des réseaux sociaux ou canaux de communication. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter, Facebook, Twitter, Instagram, Reddit, leur messagerie électronique et Discord.

5.4.4 Équipement non essentiel

Les joueurs ne doivent connecter aucun équipement non essentiel, tel que des appareils photo, téléphones portables, lecteurs de musique et clés USB, aux machines de l'événement à quelque moment que ce soit, pour quelque raison que ce soit.

5.4.5 Streaming

Les joueurs n'installeront et n'utiliseront pas de logiciel de streaming ou de flux d'alimentation directe à partir des stations de l'événement. Ceci inclut, sans toutefois s'y limiter, les logiciels d'enregistrement en direct, d'enregistrement sonore et les applications de partage d'écran.

6. Code vestimentaire

Pendant et en relation avec l'événement, tous les joueurs doivent respecter le code vestimentaire énoncé dans la présente section 6 (le « **Code vestimentaire** »).

Sans aucune limitation de ce qui précède, le code vestimentaire s'appliquera à tous les joueurs pendant la journée média, les allers et venues, les parties de jeu de l'événement et toutes les autres activités en relation avec l'événement désignées par les administrateurs de l'événement.

6.1 Directives

Sauf autorisation expresse dans la section 6.3, les joueurs ne doivent porter aucun vêtement, que ce soit pendant ou en relation avec l'événement, contenant des logos, des noms et/ou des insignes de marque visibles (chacun constituant une « **Identification commerciale** »). Les joueurs doivent également se présenter de manière appropriée au public du jeu et correspondant à l'esprit et au ton de l'événement (tel que déterminé par les administrateurs de l'événement) (p. ex., aucun joueur ne se présentera torse nu, en maillot de bain, en sous-vêtements, etc.).

6.2 Identification commerciale

Certains vêtements peuvent contenir des identifications commerciales limitées conformément aux directives suivantes :

Chemises, pulls et vestes

Manches : Une (1) identification commerciale ne doit pas dépasser 58 cm² (9 po²) sur une (1) manche.

Devant : Une (1) identification commerciale ne doit pas dépasser 116,2 cm² (18 po²).

Dos : Une (1) identification commerciale ne doit pas dépasser 116,2 cm² (18 po²).

Shorts, jupes et pantalons

Une (1) identification commerciale ne doit pas dépasser 25,8 cm² (4 po²).

Chapeaux, bandeaux, bracelets et autres accessoires

Une (1) identification commerciale ne doit pas dépasser 77,4 cm² (12 po²).

Nonobstant ce qui précède et pour éviter toute ambiguïté, les joueurs ne peuvent porter qu'un maximum de trois (3) identifications commerciales au total, pour tous les vêtements qu'ils portent dans le cadre d'une tenue.

6.3 Vêtements de l'événement (suite)

Epic fournira à tous les joueurs l'accès à une gamme complète de vêtements portant la marque de l'événement compatibles avec son code vestimentaire (« **Vêtements de l'événement** »). Les vêtements de l'événement seront fournis gratuitement à tous les joueurs. Les joueurs peuvent (mais ne sont pas obligés de) porter des vêtements de l'événement au cours de et en relation avec l'événement. Cependant, les joueurs ne peuvent pas ajouter ou modifier les identifications commerciales de tout vêtement de l'événement.

Afin d'éviter toute ambiguïté, le code vestimentaire s'applique à toute robe portée par-dessus tout vêtement de l'événement.

6.4 Restrictions

Il est interdit aux joueurs de porter une identification commerciale de l'une des entités, de l'un des produits ou services de la liste (non exhaustive) suivante :

- Drogues ou accessoires facilitant la consommation de drogue.
- Tabac ou produits liés au tabac, dont les cigarettes électroniques.
- Alcool.
- Armes à feu.
- Pornographie ou tout autre matériel réservé strictement aux adultes.
- Toute activité (a) dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou autrement haineux, ou (b) dont les pratiques portent atteinte à l'image de, ou suscitent une critique publique de ou représentent négativement, Epic (tel que déterminé par les administrateurs de l'événement) ;
- Toute activité qui encourage des activités illégales ou enfreint les lois applicables.
- Les produits de jeu (dont les paris de fantasy league), loteries ou paris illégaux.
- Toute activité promouvant le piratage des jeux, la triche, l'exploit ou le gold-farming.
- Les logos, personnages, développeurs ou éditeurs de jeux vidéo qui ne sont pas possédés ou autrement affiliés à Epic.
- Candidats politiques.
- Tous les services téléphoniques payants.

Tous les parrainages, endossements, toutes les activités promotionnelles et identifications commerciales portés par les joueurs au cours de et en relation avec l'événement sont soumis à l'approbation des administrateurs de l'événement.

Si un administrateur d'événement décide (à sa seule discrétion) qu'un joueur a enfreint le code vestimentaire, il se réserve le droit d'exiger de ce joueur qu'il change immédiatement de tenue pour se conformer au code vestimentaire. Le non-respect dudit joueur sera susceptible d'entraîner des mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 13.

7. Aménagement du site et de la zone de compétition

7.1 Accès au site général

L'accès au vestiaire, à la zone d'attente et au site de l'événement (les « **Zones de la compétition** ») est strictement limité aux joueurs enregistrés participant à l'événement. Les agents, entraîneurs, médias, tuteurs, la famille et les amis des joueurs ne seront pas autorisés dans les zones de compétition. Les joueurs doivent s'enregistrer dans la zone d'enregistrement avant de pouvoir accéder à toute zone de la compétition. Les badges d'identification des joueurs doivent être portés à tout moment sur le site et dans les zones externes réservées aux joueurs. Les joueurs dépourvus d'identifiant se verront interdire l'entrée au site, sans exception. Les identifiants ne peuvent être échangés, vendus, loués ou donnés à qui que ce soit.

7.2 Procédure d'enregistrement

La zone d'enregistrement pour le site sera publiée et communiquée aux joueurs avant le début de l'événement. Les joueurs doivent présenter une pièce d'identité valide émise par le gouvernement dans la zone d'enregistrement pour pouvoir s'enregistrer. Le processus d'enregistrement peut également nécessiter les éléments suivants :

- Remplir et signer un formulaire de participation du joueur, y compris un formulaire de divulgation d'identité et un accord de non-divulgation (AND).
- Attacher un bracelet au poignet du joueur indiquant sa session et/ou son numéro de siège.

7.3 Vestiaire et zone d'attente

Les joueurs enregistrés seront dirigés vers le vestiaire où des objets personnels et du matériel non approuvé peuvent être entreposés ; à condition, toutefois, qu'Epic et les administrateurs de l'événement n'assument aucune responsabilité en cas de vol ou de perte des objets personnels et/ou équipements ainsi entreposés.

Les joueurs se rendront ensuite dans la zone d'attente pour patienter jusqu'à ce qu'ils entendent les annonces précédant leur match.

Les joueurs ne peuvent retourner au vestiaire qu'une fois congédiés au terme de la session applicable.

7.4 Le site de l'événement

Le site de l'événement comprend la zone entourant immédiatement tout PC de la compétition utilisé pendant la partie de jeu. En ce qui concerne les joueurs, le site de l'événement est réservé aux joueurs actifs de la compétition. Les administrateurs de l'événement dirigeront les joueurs de la zone d'attente vers le siège qui leur a été attribué sur le site de l'événement.

7.5 Périphériques sans fil

Sous réserve de la section 5.3, les périphériques sans fil, y compris les téléphones mobiles et tablettes, ne sont pas autorisés sur le site de l'événement lors de la participation des joueurs à une partie active.

7.6 Restrictions relatives aux aliments et boissons

Aucun aliment n'est autorisé sur le site de l'événement en aucune circonstance. Les boissons ne sont autorisées que dans des récipients approuvés par l'administrateur de l'événement.

7.7 Contenu audiovisuel + Média

Tous les joueurs participant aux finales seront tenus de participer à certains contenus audiovisuels créés par les administrateurs de l'événement. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter : a) les conférences média/de presse ; (b) les entretiens avant et après les matchs ; et (c) les segments promotionnels des joueurs.

8. **Processus des matchs sur le site**

8.1 Rôle des administrateurs d'événement

8.1.1 Responsabilités

Les administrateurs d'événement sont compétents concernant les problèmes, questions ou situations relatifs au jeu qui se produisent avant, pendant et immédiatement après la partie de jeu. Leur juridiction inclut, sans toutefois s'y limiter :

- La communication de toutes les annonces, la fourniture des mises à jour et de l'assistance aux joueurs, y compris les heures de début de l'événement et d'autres informations importantes.
- L'assistance aux joueurs pour trouver leur place assignée.

- La vérification et la surveillance de l'utilisation des équipements des joueurs.
- La décision de mise en pause/reprise au cours du jeu.
- La confirmation de la fin des sessions et des résultats.

8.1.2 Alerte d'un administrateur d'événement

Au cours de l'événement, un administrateur d'événement sera affecté aux joueurs en tant que point de contact principal. Les joueurs devront lever la main pour demander l'assistance de l'administrateur affecté à leur événement, si nécessaire.

8.2 Session de configuration précédant le match

8.2.1 Session de configuration

Les joueurs disposeront d'une plage de temps spécifique avant le début de leur session respective (« **Session de configuration** ») pour s'assurer du fait qu'ils sont parfaitement préparés. Les administrateurs de l'événement informeront les joueurs de l'heure et de la durée prévues de leur session de configuration dans le cadre de leur emploi du temps de match.

La session de configuration est réputée avoir commencé lorsque les joueurs entrent sur le site de l'événement, moment à partir duquel ils ne sont plus autorisés à quitter le lieu sans permission ou sans l'accompagnement des administrateurs d'événement.

La session de configuration comprend les étapes suivantes :

- Assurance de la qualité de tous les équipements fournis par Epic.
- Connexion et calibrage des périphériques.
- Assurance du bon fonctionnement du système de communication vocale.
- Réglage des paramètres du jeu et des raccourcis clavier.
- Échauffement limité dans le jeu.

Certaines modifications des paramètres des périphériques, vidéo, audio et de jeu sont susceptibles d'être interdites. Consultez la section 5 pour en savoir plus.

8.2.1.1 Défaillance technique de l'équipement

Si un joueur a des problèmes d'équipement au cours d'une session de configuration, il doit immédiatement en informer son administrateur d'événement désigné.

8.2.1.2 Confirmation du statut « Prêt » des joueurs

Au terme de la session de configuration, les administrateurs de l'événement confirmeront à chaque joueur la fin effective de sa session de configuration. Une fois que tous les joueurs ont confirmé l'achèvement de la configuration de leur poste de jeu, les administrateurs d'événement dirigeront les joueurs vers le lobby officiel du match.

8.2.1.3 Restrictions relatives aux parties de jeu

Des restrictions sont susceptibles d'être ajoutées à tout moment avant ou pendant un match si des problèmes connus liés à des éléments d'une partie de jeu affectant l'intégrité de l'événement sont déterminés, à la seule discrétion des administrateurs d'événement.

8.2.1.4 Joueurs/Équipes absent(e)s

Si les deux membres d'une équipe ne sont pas présents au cours d'une session de configuration, ladite équipe sera considérée avoir fini à la dernière place avec 0 élimination pour ce match. Lorsque chaque membre de plusieurs équipes sont absents au cours d'un match, toutes les équipes manquantes seront considérées comme ayant terminé à la dernière place avec 0 élimination pour ledit match.

8.2.1.5 Paramètres du jeu

Sauf contre-indication d'un administrateur d'événement, les joueurs sont libres d'utiliser les paramètres et/ou la résolution vidéo de leur choix.

9. **Problèmes sur site**

9.1 Définition des termes

9.1.1 Bug

Une erreur, un vice de forme, une défaillance ou un défaut générant un résultat incorrect ou inattendu, ou provoquant une action inattendue du jeu et/ou d'un périphérique matériel.

9.1.2 Déconnexion intentionnelle

Un joueur perdant sa connexion au jeu en raison de ses actions. Toute action d'un joueur résultant en une déconnexion sera réputée intentionnelle, quelle qu'ait été l'intention réelle du joueur. Une déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide justifiant une nouvelle partie.

9.1.3 Remake du lobby du match

Circonstance à cause de laquelle les administrateurs de l'événement cessent toutes les activités d'un match en raison de problèmes techniques. Au terme de ce match, un nouveau

match peut commencer pour remplacer le match terminé. Les résultats de tout match joué dans le cadre d'un remake sont considérés comme nuls et ne comptent pas dans le score total.

9.1.4 Panne de serveur

Perte de connexion au jeu pour l'ensemble des joueurs en raison d'un problème au niveau du serveur du jeu ou de l'instabilité d'internet sur le site.

9.1.5 Déconnexion involontaire

Perte de connexion au jeu d'un joueur en raison d'un problème avec le client, la plateforme, le réseau ou le PC utilisé par le jeu.

9.2 Procédure de signalement

En cas de problème technique, les joueurs sont tenus d'alerter immédiatement leur administrateur d'événement désigné. Les problèmes de score non signalés dans les meilleurs délais sont susceptibles de ne pas être pris en compte par les administrateurs d'événement.

9.3 Conditions des remakes

À leur seule discrétion, les administrateurs de l'événement peuvent ordonner la réorganisation du lobby d'un match en raison de problèmes techniques. Les conditions suivantes constituent des directives indiquant à quel moment les administrateurs d'événement doivent réorganiser le lobby d'un match.

9.3.1 La déconnexion involontaire d'un joueur avant le début d'un match entraînera le retardement du début du match par les administrateurs d'événement pour permettre audit joueur de rejoindre le groupe. Le match est considéré comme commencé une fois le compte à rebours entamé.

9.3.2 Une fois le match commencé, tous les problèmes techniques doivent être résolus et ne peuvent pas donner lieu au redémarrage du match (remake). Les remakes forcés ne seront pris en compte que dans des situations extrêmes, qui peuvent inclure, sans toutefois s'y limiter :

- 5 joueurs ou plus font l'objet d'une panne (crash) au cours d'un seul match.
- Le serveur tombe en panne (crash) avant la fin du match.

9.3.3 En règle générale, la présence d'un bug n'engendre pas automatiquement un remake. Des exceptions seront envisagées si un bug affecte directement une partie matérielle du lobby, comme déterminé par les administrateurs d'événement.

9.3.4 Dans les cas où un joueur rencontre un problème technique qui ne donne pas droit à un remake, les administrateurs d'événement feront un effort raisonnable pour résoudre le problème avant le début du prochain match.

9.4 Problèmes médicaux

9.4.1 Les joueurs nécessitant une assistance médicale doivent alerter immédiatement les administrateurs d'événement. Les administrateurs d'événement ne suspendront ou ne redémarreront pas les matchs en raison de problèmes médicaux. Les administrateurs d'événement signaleront les problèmes médicaux graves en fonction des besoins.

9.4.2 Les joueurs ont la possibilité de revenir en milieu de série si les problèmes médicaux se résorbent. Les joueurs ne peuvent retourner sur le site de l'événement qu'au cours des pauses programmées. L'accès au site de l'événement sera restreint en dehors des heures des pauses.

10. Communication

10.1 Au cours d'un match, les joueurs doivent garder leur casque et ne regarder que leur écran. Après avoir été éliminés d'un match, les joueurs peuvent retirer leur casque. Cependant, ils ne peuvent pas communiquer avec d'autres joueurs. Dans le cas des duos, les deux joueurs doivent être éliminés avant de pouvoir retirer leur casque.

10.2 Les administrateurs d'événement seront à la disposition des joueurs afin de répondre à certaines questions et d'offrir leur aide pour tout problème potentiel sur le canal Discord officiel de la Coupe du Monde Fortnite.

11. Procédures post-match

11.1 Scores

11.1.1 Les administrateurs d'événement enregistreront et publieront les scores à la fin de chaque match. Les administrateurs d'événement informeront les joueurs de l'emplacement de l'affichage des scores rapportés pour l'événement.

11.1.2 Parfois, des problèmes inattendus peuvent intervenir au niveau des scores, provoquant des retards et/ou des inexactitudes. Dans la mesure du possible, les administrateurs d'événement informeront les joueurs une fois le problème de score résolu.

11.1.3 Les joueurs relevant un problème de scores doivent le signaler à l'administrateur de leur événement désigné dans les meilleurs délais. Les problèmes de score non signalés dans les meilleurs délais sont susceptibles de ne pas être pris en compte par les administrateurs d'événement.

11.2 Préparation du prochain match

11.2.1 Intervalle de temps entre les matchs

Les administrateurs d'événement informeront les joueurs du temps restant avant le prochain lobby du match, le cas échéant. Pendant ce temps, les joueurs sont tenus de rester à leur place pour s'assurer d'être prêts à entrer dans le lobby du prochain match. Si les joueurs ne sont pas assis et ne sont pas entrés dans le lobby d'un match à l'heure indiquée, ils seront susceptibles d'être pénalisés à la seule discrétion des administrateurs d'événement.

11.2.2 Dépannage technique

Les administrateurs d'événement et le personnel informatique aideront les joueurs à résoudre leurs problèmes techniques. Les joueurs doivent alerter immédiatement un administrateur d'événement pour s'assurer que leur problème est résolu avant le début du prochain match. Les joueurs ne doivent pas tenter de résoudre eux-mêmes des problèmes techniques sans consulter un administrateur d'événement. Les joueurs peuvent ajuster les paramètres de jeu modifiables pendant ce temps.

11.2.3 Pauses pour aller aux toilettes

Les administrateurs d'événement peuvent désigner des moments spécifiques pour que les joueurs utilisent les toilettes après un match. Les joueurs ne seront autorisés à utiliser les toilettes que pendant les pauses désignées. Les joueurs doivent résoudre tous les problèmes techniques, ajuster les paramètres du jeu et/ou indiquer qu'ils sont prêts pour le prochain match avant d'aller aux toilettes. Dans le cas d'une urgence obligeant un joueur à quitter le lieu de l'événement au cours d'heures non désignées, les matchs ne seront ni retardés ni repris si les joueurs ne regagnent pas leur siège d'ici l'heure indiquée.

12. Code de conduite

12.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

12.1.1 Tous les joueurs doivent en permanence se comporter de manière conforme au (a) code de conduite de la présente section 12 (« **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de comportement sportif.

12.1.2 Les joueurs doivent être respectueux envers les autres joueurs, les administrateurs d'événement et les fans.

12.1.3 Les joueurs ne doivent pas se comporter d'une façon (a) contrevenant aux présentes règles, (b) qui soit intrusive, perturbatrice ou destructrice ou (c) qui gâche pour les autres utilisateurs le plaisir du jeu souhaité par Epic (selon la volonté d'Epic). Notamment, les joueurs ne doivent pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, utiliser des spams, pratiquer

l'ingénierie sociale, mettre en place des escroqueries ou toute autre activité illégale (« **Comportement toxique** »).

12.1.4 En cas de violation de ces règles, le joueur s'expose à une mesure disciplinaire telle que décrite dans la section 13.2, que ladite violation soit intervenue de manière intentionnelle ou non.

12.2 Intégrité de la compétition

12.2.1 Chaque joueur accepte de jouer à son meilleur niveau en toutes circonstances au cours d'un match. Toute forme de jeu déloyale est interdite par les présentes règles et pourra mener à une mesure disciplinaire. Parmi les exemples de jeu déloyal :

- La collusion (telle que définie ci-dessous), l'arrangement d'un match, le versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action ou accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'un match ou d'un événement.
- Le piratage ou la modification du comportement prévu du client du jeu.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte Epic enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un à le faire).
- Le fait d'utiliser toute sorte d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie en vue d'obtenir un avantage au cours de la compétition.
- Le fait d'exploiter volontairement une fonction du jeu (p. ex. un bug ou dysfonctionnement dans le jeu) d'une manière non désirée par Epic, en vue d'en tirer profit au cours de la compétition.
- L'utilisation d'attaques par déni de service ou autres attaques similaires pour interférer avec la connexion du participant au client de jeu Fortnite.
- L'utilisation de touches macro ou autres méthodes de même nature pour automatiser certaines actions dans le jeu.
- Le fait de se déconnecter volontairement d'un match sans motif raisonnable.
- Le fait d'accepter un cadeau, une récompense, un pot-de-vin ou un paiement contre la promesse de services évoqués, rendus ou à rendre en relation avec un comportement déloyal pendant le jeu (par exemple, des services conçus pour influencer ou arranger un match ou une session).

- Le fait de recevoir une aide extérieure concernant la localisation, l'état de santé ou l'équipement d'autres joueurs ou toute autre information que le joueur ne connaît pas par ailleurs grâce aux informations affichées sur son écran (par exemple, le fait de regarder ou d'essayer de regarder des écrans de spectateur pendant qu'il est en cours de match).

12.2.2 Les joueurs ne peuvent pas agir ensemble pour tricher ou tromper les autres joueurs lors d'un match (« **Collusion** »). Exemples de collusion :

- *Association* : Joueurs agissant de manière concertée alors qu'ils sont dans des équipes qui s'affrontent.
- *Mouvement planifié* : Accord entre 2 ou plusieurs adversaires prévoyant de se trouver à des endroits précis ou de se déplacer sur la carte de manière planifiée avant le début du match.
- *Communication* : Envoi ou réception de signaux (verbaux ou non) pour communiquer avec des joueurs adverses.
- *Abandon d'éléments* : L'abandon volontaire d'éléments pour qu'un adversaire les récupère.

12.2.3 Chaque joueur accepte de jouer à son meilleur niveau en toutes circonstances pendant les matchs et conformément aux règles imposées par les sections 12.2.1 et 12.2.2.

12.3 Harcèlement

12.3.1 Les joueurs ont l'interdiction d'adopter tout comportement diffamatoire, abusif ou discriminatoire basé sur la race, la couleur, l'ethnie, l'origine nationale, la religion, les opinions politiques ou opinions en général, le sexe, l'identité sexuelle, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou toute autre caractéristique que la loi en vigueur protège.

12.3.2 Un joueur, témoin ou victime d'un comportement diffamatoire, abusif ou discriminatoire doit en informer un coordinateur eSports d'Epic ou l'administrateur d'événement. Toutes les plaintes déposées feront l'objet d'une enquête et une mesure disciplinaire appropriée sera éventuellement prise. Tout acte de rétorsion à l'encontre d'un joueur émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

12.4 Confidentialité

Un joueur n'est pas autorisé à divulguer auprès d'un tiers toute information confidentielle transmise par les administrateurs d'un événement, Epic ou ses affiliés à propos de Fortnite, l'événement, Epic ou ses affiliés, par quelque méthode de communication que ce soit, notamment par le biais de messages sur les réseaux sociaux.

12.5 Conduite illégale

Les joueurs ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur.

12.6 Drogues et alcool

12.6.1 L'utilisation ou la possession d'alcool ou de drogues illicites au cours de l'événement est interdite. Un joueur soupçonné d'être sous l'influence de l'alcool ou de drogues illicites à tout moment de l'événement sera éliminé. En outre, sa participation à tout événement futur sera empêchée.

12.6.2 L'utilisation ou la possession non autorisée de médicaments sur ordonnance par un joueur est également interdite. Les médicaments sur ordonnance ne peuvent être utilisés que par la personne à qui ils sont prescrits et dans le respect des interactions médicamenteuses, des quantités et du mode d'administration prescrits.

13. **Violation des règles et du code de conduite**

13.1 Enquête et conformité

Les joueurs acceptent de coopérer pleinement avec Epic et/ou l'administrateur d'un événement (selon le cas qui s'applique) en cas d'enquête relative à la violation des présentes règles. Si Epic et/ou un administrateur d'événement contacte un joueur pour discuter de l'enquête, le joueur doit être honnête au regard des informations qu'il transmet à Epic et/ou à l'administrateur de l'événement. Tout joueur reconnu coupable d'avoir tu, détruit ou altéré toute information utile, ou d'avoir induit en erreur Epic et/ou l'administrateur de l'événement au cours d'une enquête, sera passible de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 13.2.

13.2 **Mesures disciplinaires**

13.2.1 Si Epic décrète qu'un joueur a enfreint le code, Epic est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas qui s'applique) :

L'émission d'un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ;

Le retrait de points pour le match en cours ou le(s) match(s) suivant(s) ;

La perte de tout ou partie des prix précédemment décernés au joueur ;

La disqualification du joueur pour un ou plusieurs match(s) et/ou sessions de l'événement ; ou

La disqualification du joueur pour une ou plusieurs compétition(s) organisée(s) par Epic.

13.2.2 Dans un but de clarté, la nature et la portée de la mesure disciplinaire prise par Epic conformément à la présente section 13.2 seront évaluées à la seule et absolue discrétion d'Epic. Epic se réserve le droit de réclamer des dommages et autres recours à ce joueur dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

13.2.3 Si Epic décide qu'un joueur a commis des violations répétées des présentes règles, il pourra augmenter la sévérité de la mesure disciplinaire, qui pourra aller jusqu'à l'exclusion définitive de toute compétition Fortnite prévue par la suite. Epic pourra aussi appliquer les sanctions applicables définies dans les [Conditions de service](#) d'Epic et/ou le CLUF de Fortnite.

13.2.4 Toute violation des règles de l'événement sera régie par la grille de pénalités des compétitions Epic. Toute décision finale émise par Epic dans le cadre d'une mesure disciplinaire est finale et exécutoire pour l'ensemble des joueurs.

13.3 Litiges relatifs aux règles

Epic représente l'autorité disposant de la décision finale et irrévocable concernant tout litige de tout ou partie des présentes règles, notamment en cas de violation, d'application ou d'interprétation des présentes.

14. Conditions

L'événement est soumis aux présentes règles. En participant, chaque joueur accepte (ou s'il s'agit d'un Mineur, l'un des parents ou le tuteur légal accepte au nom du joueur) : (a) de souscrire à l'ensemble des présentes règles (y compris le code de conduite) et aux décisions d'Epic qui sont réputées finales et exécutoires ; et (b) de renoncer à tout droit de plaider l'ambiguïté de l'événement ou des présentes règles, sauf avis contraire prévu par la loi en vigueur. En acceptant un prix, le vainqueur accepte (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur vainqueur accepte) de dégager Epic de tout(e) responsabilité, perte ou dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix ou la participation à toute activité liée au prix. Epic ne peut être tenu responsable en cas de : (i) problème d'un système téléphonique, d'un téléphone, d'un matériel informatique, de logiciels ou tout autre dysfonctionnement technique ou informatique, connexions perdues, déconnexions, retards ou erreurs de transmission ; (ii) corruption de données, vol, destruction, accès non autorisé à ou modification d'inscription ou d'autres éléments ; (iii) blessures, pertes ou dommages de toute nature, y compris la mort causée par le prix ou résultant de l'acceptation, de la possession ou de l'utilisation d'un prix ou de la participation à l'événement ; ou (iv) toute erreur d'impression, typographique, administrative ou technologique sur les supports associés à l'événement. Epic se réserve le droit d'annuler ou de suspendre l'événement à sa seule discrétion ou en raison de circonstances au-delà de son contrôle, notamment de catastrophes naturelles. Epic peut interdire à tout joueur de participer à l'événement ou de gagner un prix s'il détermine, à sa seule discrétion, que ce joueur tente de discréditer le fonctionnement légitime de l'événement en fraudant, en piratant, en trompant ou en se livrant à toute autre pratique de jeu déloyale visant à

gêner, insulter, menacer, discréditer ou harceler tout autre joueur ou représentant d'Epic. Les lois de l'État de Caroline du Nord régissent les litiges associés aux présentes règles et/ou à l'événement. Epic se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, de modifier ou de suspendre l'événement si un virus, un bug, un problème informatique, une intervention non autorisée ou toute autre cause indépendante de la volonté d'Epic corrompait l'administration, la sécurité ou le déroulement correct de l'événement. Toute tentative de nuire délibérément ou de discréditer le fonctionnement légitime de l'événement peut constituer une violation des lois pénales et civiles et entraînera une interdiction de participer à l'événement. Si un tel cas se présentait, Epic se réserve le droit de demander et d'obtenir réparation (y compris les honoraires d'avocat) dans toute la mesure prévue par la loi, y compris des poursuites pénales. Epic se réserve le droit de disqualifier tout joueur qui altérerait le processus d'inscription ou le déroulement de l'événement ou qui enfreindrait le présent règlement. Epic n'est pas responsable des éventuels problèmes, bugs ou dysfonctionnements rencontrés par les joueurs. L'événement est soumis aux lois fédérales, aux lois de l'état concerné et aux lois locales en vigueur.

15. Publicité

Epic se réserve le droit d'utiliser le nom, le slogan, le portrait, la vidéo, les statistiques de jeu et/ou l'identifiant de compte Epic de tout joueur participant à des fins publiques avant, pendant ou après la date de fin de l'événement, quel que soit le type de support, partout dans le monde, à perpétuité, mais uniquement en connexion avec la promotion de l'événement, sans compensation ou contrôle préalable, sauf indication contraire prévue par la loi.

16. Renonciation à un recours devant la justice

Sauf indication contraire prévue par la loi en vigueur et en tant que condition de participation à l'événement, chaque participant renonce de manière irrévocable et perpétuelle à tout droit qu'il pourrait avoir de comparaître devant un jury vis-à-vis d'un litige direct ou indirect découlant, dans le cadre de ou en relation avec le présent événement, de tout document ou accord conclu en relation avec le présent événement, de tout prix disponible dans le cadre des présentes, et de toute transaction envisagée par les présentes.

17. Confidentialité

Veillez vous reporter à la politique de confidentialité d'Epic à l'adresse <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> pour consulter toute information importante liée à la collecte, l'utilisation et la divulgation d'informations personnelles par Epic.

© 2019 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.