

Compétitions de championnat Fortnite : Règles officielles Chapitre 2, Saison 1

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Les présentes compétitions de championnat Fortnite : Les règles officielles de la Saison 1 du Chapitre 2 (« **Règles** ») régissent toutes les étapes des compétitions de championnat Fortnite pour la Saison 1 du Chapitre 2 (« **Compétitions de championnat Fortnite** » ou l'« **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** »), un des parents ou le tuteur légal dudit joueur doit accepter) de respecter ces règles en toutes circonstances, y compris le code de conduite décrit dans la Section 8. Un joueur (ou dans le cas d'un mineur, l'un de ses parents ou son tuteur légal) peut accepter ces règles en cliquant sur « Accepter » ou « Je suis d'accord » à l'endroit défini par Epic Games, Inc. (« **Epic** ») dans le client du jeu. 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 9.

1.4 Modifications

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 Arène

Le mode compétitif classé de Fortnite est composé de trois (3) ligues (chacune, une « **Ligue** ») réparties en dix (10) divisions (chacune, une « **Division** ») comme suit :

Ligue Open : Division I (0 - 499 points Hype (« **Hype** »))

Ligue Open : Division II (500 - 999 Hype)

Ligue Open : Division III (1 000 - 1 499 Hype)

Ligue Open : Division IV (1 500 - 1 999 Hype)

Ligue Concurrent : Division I (2 000 - 2 999 Hype)

Ligue concurrente : Division II (3 000 - 4 499 Hype)

Ligue Concurrent : Division III (4 500 - 6 499 Hype)

Ligue Champion : Division I (6 500 - 9 999 Hype)

Ligue Champion : Division II (10 000 - 13 999 Hype)

Ligue Champion : Division III (plus de 14 000 Hype)

2.1.2 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 7.1.2, 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.

2.1.3 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.

2.1.4 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 de jeu avant le début d'un match.

2.1.5 Match

Partie unique d'une compétition dans Fortnite, jouée jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe parvienne à la Victoire Royale (définie ci-dessous) ou remplisse d'autres conditions déterminant une victoire.

2.1.6 Classement

Le temps passé à jouer 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.

2.1.7 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.

2.1.8 Victoire Royale

Situation dans laquelle un joueur ou une équipe remplit les conditions d'une victoire pour le mode de jeu du match en cours. Plus généralement, ce terme fait référence à la première place du classement.

2.2 **Compétitions de championnat : Hebdomadaire – Heures définitives listées dans le jeu**

2.2.1 1er novembre : Semaine 1 Tours 1 et 2 [Moyen-Orient]

2.2.2 2 novembre : Semaine 1 Tours 1 et 2 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.3 2 novembre : Semaine 1 Tour 3 [Moyen-Orient]

2.2.4 3 novembre : Semaine 1 Tour 3 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.5 8 novembre : Semaine 2 Tours 1 et 2 [Moyen-Orient]

2.2.6 9 novembre : Semaine 2 Tours 1 et 2 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.7 9 novembre : Semaine 2 Tour 3 [Moyen-Orient]

2.2.8 10 novembre : Semaine 2 Tour 3 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.9 15 novembre : Semaine 3 Tours 1 et 2 [Moyen-Orient]

2.2.10 16 novembre : Semaine 3 Tours 1 et 2 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.11 16 novembre : Semaine 3 Tour 3 [Moyen-Orient]

2.2.12 17 novembre : Semaine 3 Tour 3 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.13 22 novembre : Semaine 4 Tours 1 et 2 [Moyen-Orient]

2.2.14 23 novembre : Semaine 4 Tours 1 et 2 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.2.15 23 novembre : Semaine 4 Tour 3 [Moyen-Orient]

2.2.16 24 novembre : Semaine 4 Tour 3 [Toutes régions sauf Moyen-Orient]

2.3 **Compétitions de championnat : Finales de saison – Heures définitives listées dans le jeu**

2.3.1 6 décembre : Étape Groupe 1re manche [Toutes les régions]

2.3.2 6 décembre : Étape Groupe 2e manche [Moyen-Orient]

2.3.3 7 décembre : Étape Groupe 2e manche [Toutes les régions sauf Moyen-Orient]

2.3.4 7 décembre : Étape Groupe 3e manche [EU, NAE, NAW, BR]

2.3.5 7 décembre : Étape Groupe 4e manche [EU, NAE, NAW, BR]

2.3.6 8 décembre : Grandes Finales Compétitions de championnat [Toutes les régions]

2.4 **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.

2.5 **Format et système de scores de l'événement**

2.5.1 **Format**

Sous réserve des conditions des présentes règles, toute équipe (« Squad ») éligible (comme déterminé par Epic conformément aux présentes règles) peut s'inscrire pour participer aux compétitions hebdomadaires de championnat Fortnite (« **1re étape** » ou « **Session Hebdomadaire** »).

Pour le premier tour de la session hebdomadaire applicable (le « **1er Tour** »), tous les membres d'une équipe Squad éligible (éligibilité qui sera déterminée conformément aux présentes règles) doivent figurer dans la Ligue Champion (Division I, II ou III) de l'arène de leur région respective au début de la session du 1er tour de leur région respective telle que définie dans le jeu.

Chaque session du 1er tour durera environ trois (3) heures. Les équipes peuvent participer à un maximum de six (10) matchs au cours du 1er tour d'une session. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.5.2 ou 2.5.3 (selon le cas qui s'applique). Les matchs de la session du 1er tour seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de ladite session.

Pour des raisons de clarté, les joueurs ne peuvent participer qu'à une session hebdomadaire d'une seule région pour tout tour de la 1re étape.

Au terme du premier tour de la session hebdomadaire applicable, les équipes ayant accumulé le plus de points pour chaque région de serveur avanceront comme indiqué à la Section 2.5.5 et pourront participer au 2e tour de cette session hebdomadaire (« **2e tour** »). Il ne sera pas possible de disputer le 2e tour d'une session hebdomadaire sans obtenir un classement dans les meilleurs joueurs d'une région lors de ce 1er tour de session hebdomadaire.

Pour le 2e tour de la session hebdomadaire applicable, les joueurs s'affronteront lors d'une session unique pendant la période du 2e tour de la session de leurs régions respectives telle que définie dans le jeu. Chaque session du 2e tour durera environ trois (3) heures. Les équipes peuvent participer à un maximum de six (10) matchs au cours du 2e tour d'une session. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.5.2 ou 2.5.3 (selon le cas qui s'applique). Les matchs de la session du 2e tour seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de ladite session.

Au terme du 2e tour de la session hebdomadaire applicable, les équipes ayant accumulé le plus de points pour chaque région de serveur avanceront comme indiqué à la Section 2.5.6 et pourront participer au 3e tour de cette session hebdomadaire (« **3e tour** »). Il ne sera pas possible de disputer le 3e tour d'une session hebdomadaire sans obtenir un classement dans les meilleurs joueurs d'une région lors de ce 2e tour de session hebdomadaire.

Pour le 3e tour de la session hebdomadaire applicable, les joueurs s'affronteront lors d'une session unique pendant la période du 3e tour de la session de leurs régions respectives telle que définie dans le jeu. Les équipes peuvent participer à un maximum de six (6) matchs au cours du 3e tour d'une session. Pour le 3e tour, le premier match débutera quinze (15) minutes après le début de la session. Chaque session du 3e tour durera environ trois (3) heures, un nouveau match commençant toutes les trente (30) minutes. Si une équipe n'est pas inscrite sur la liste des joueurs ou n'est pas présente à l'heure du début d'un match donné, ladite équipe sera considérée avoir fini à la dernière place avec zéro élimination pour ce match. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.5.2, 2.5.3 ou 2.5.4 (selon le cas qui s'applique). Les matchs de la session du 3e tour seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de ladite session.

Au terme du 3e tour de la session hebdomadaire applicable, les équipes ayant accumulé le plus de points pour chaque région de serveur avanceront comme indiqué à la Section 2.5.7 et pourront participer à la 2e étape de l'événement (« **2e tour** » ou « **Finales de saison** ») et/ou recevront des prix, conformément à la Section 2.6. Il ne sera pas possible de disputer les finales de saison sans avoir participé à la 1re étape conformément aux présentes règles.

En outre, le total des points de série attribués au terme du 3e tour de la session hebdomadaire applicable sera additionné au cours des cinq (5) semaines de compétition. Les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points cumulés dans chaque région de serveur au cours des cinq (5) sessions du 3e tour qui n'ont pas encore atteint la 2e étape passeront également à la 2e étape, comme indiqué à la Section 2.5.7 ou 2.5.8 (selon le cas) ; à condition toutefois que

les équipes conservent les mêmes quatre (4) joueurs pour chaque session hebdomadaire afin d'accumuler les scores de ces sessions hebdomadaires.

Pour le 1er tour des finales de saison (« **Étape Groupe** »), les équipes seront placées dans des manches (chacune, une « **Manche** ») pour s'affronter au cours d'une session unique au cours de la période de l'étape groupe de leur région respective, telle que définie dans le jeu. Pour l'étape de groupe, le premier match débutera quinze (15) minutes après le début de la session. Chaque manche durera environ trois (3) heures, un nouveau match commençant toutes les trente (30) minutes. Si une équipe n'est pas inscrite sur la liste des joueurs ou n'est pas présente à l'heure du début d'un match donné, ladite équipe sera considérée avoir fini à la dernière place avec zéro élimination pour ce match. Les équipes peuvent participer à un maximum de six (6) matchs au cours d'une manche. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.5.2 ou 2.5.3 (selon le cas qui s'applique). Les matchs d'une manche seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de ladite session.

Pour des raisons de clarté, les joueurs ne peuvent participer qu'à une session de l'étape groupe d'une seule région.

Au terme de chaque manche, les équipes ayant accumulé le plus de points pour cette manche avanceront comme indiqué à la Section 2.5.9 et pourront participer au 2e tour de la finale de la saison (« **Grande Finale** ») dans leur région respective. Il ne sera pas possible de disputer les Grandes Finales sans avoir participé à l'étape groupe conformément aux présentes règles.

Pendant les compétitions de la grande finale, vingt-quatre (24) équipes s'affronteront lors d'une session unique (la « **Manche Champion** ») pendant la période de la Grande Finale de leur région respective telle que définie dans le jeu. Chaque manche champion durera environ trois (3) heures, un nouveau match commençant toutes les trente (30) minutes. Les équipes peuvent participer à un maximum de six (6) matchs au cours d'une manche champion. Si une équipe n'est pas inscrite sur la liste des joueurs ou n'est pas présente à l'heure du début d'un match donné, ladite équipe sera considérée avoir fini à la dernière place avec zéro élimination pour ce match. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.5.2 ou 2.5.3 (selon le cas qui s'applique). Les matchs d'une manche champion seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de ladite manche.

Pour des raisons de clarté, les joueurs ne peuvent participer qu'à une session des Grandes Finales d'une seule région.

Au terme des Grandes Finales, et sous réserve des présentes conditions, les équipes ayant accumulé le plus de points, répertoriées dans le tableau des classements en jeu (le « **Tableau de Classement** ») de chaque région, recevront des prix, conformément à la Section 2.6.

2.5.2 Système de scores de match

Victoire Royale : 15 points

2e : 12 points

3e à 4e : 9 points

5e à 6e : 6 points

7e à 8e : 3 points

Chaque élimination : 1 point

2.5.3 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 ; (5) total des secondes survécues sur tous les matchs et enfin (6) un tirage à pile ou face.

2.5.4 Système de scores des points de série

Les points de série sont attribués aux équipes au terme de chaque période du 3e tour d'une session hebdomadaire. Pour plus de clarté, les équipes se verront attribuer les points de la série en fonction de leur participation effective à un tour donné. À titre d'exemple, si une équipe atteint le 3e tour, mais ne s'inscrit pas ou manque tous les matchs de la session du 3e tour, alors cette équipe ne recevra que les points des matchs auxquels elle a participé au cours du 2e tour.

1re place - 500 points de série

2e place - 476 points de série

3e place - 452 points de série

4e place - 428 points de série

5e place - 408 points de série

6e place - 386 points de série

7e place - 368 points de série

8e place - 350 points de série

9e place - 332 points de série

10e place - 316 points de série

11e à 15e place - 300 points de série

16e à 20e place - 284 points de série

21e à 25e place - 270 points de série

26e à 50e place - 244 points de série

51e à 75e place - 218 points de série

76e à 100e place - 196 points de série

101e à 125e place - 178 points de série

126e à 150e place - 160 points de série

151e à 175e place - 144 points de série
176e à 200e place - 130 points de série
201e à 250e place - 110 points de série
251e à 500e place - 94 points de série
501e à 1 000e place - 70 points de série
1 001e à 1 500e place - 52 points de série
1 501e à 2 000e place - 40 points de série
2 001e à 3 000e place - 30 points de série
3 001e à 5 000e place - 22 points de série
5 001e à 10 000e place - 16 points de série

2.5.5 Avancement au 2e tour

L'avancement du 1er au 2e tour sera déterminé par les points obtenus au terme du 1er tour pour la session hebdomadaire applicable. Le nombre total d'avancements diffère en fonction de la région du serveur.

Du 1er tour au 2e tour

Europe, NAE, NAW et BR : Les 500 meilleures équipes de chaque région
Asie, OCE et Moyen-Orient Les 200 meilleures équipes de chaque région

2.5.6 Avancement au 3e tour

L'avancement du 2e au 3e tour sera déterminé par les points obtenus au terme du 2e tour pour la session hebdomadaire applicable.

Toutes régions : Les 25 meilleures équipes de chaque région

2.5.7 Avancement à la 2e étape

L'avancement de la 1re étape à la 2e étape sera déterminé par le nombre de points obtenus au terme de la 1re étape pour la session hebdomadaire applicable. Le nombre total d'avancements diffère en fonction de la région du serveur. Si une équipe se qualifie plus d'une fois pour la 2e étape, les places obtenues pour la (ou les) dernière(s) session(s) hebdomadaire(s) seront ajoutées au nombre de places disponibles pour le tableau des points cumulatifs de la série après calcul au terme de la 4e semaine.

Europe, NAE, NAW et BR

Semaine 1 : Les 10 meilleures équipes de chaque région
Semaine 2 : Les 10 meilleures équipes de chaque région
Semaine 3 : Les 10 meilleures équipes de chaque région

Semaine 4 : Les 10 meilleures équipes de chaque région

Points cumulatifs de la série : Les 60 meilleures équipes de chaque région, pas encore qualifiées.

TOTAL : 100 équipes

Asie, OCE et Moyen-Orient

Semaine 1 : Les 5 meilleures équipes de chaque région

Semaine 2 : Les 5 meilleures équipes de chaque région

Semaine 3 : Les 5 meilleures équipes de chaque région

Semaine 4 : Les 5 meilleures équipes de chaque région

Points cumulatifs de la série : Les 30 meilleures équipes de chaque région, pas encore qualifiées.

TOTAL : 50 équipes

2.5.8 Points de série - Ex aequo

Les ex aequo seront classés selon l'ordre présenté ici : (1) total des points de série reçus ; (2) total de semaines de jeu avec l'équipe ; (3) total des apparitions au 3e tour pour toutes les semaines ; (4) total des apparitions au 2e tour pour toutes les semaines ; (5) meilleur classement final au cours d'une seule semaine ; (6) classement final moyen pour toutes les semaines ; et enfin (7) tirage à pile ou face.

2.5.9 Avancement à la Grande Finale

L'avancement de l'étape groupe à la Grande Finale sera déterminé par le nombre de points obtenus au terme de l'étape groupe. Le nombre total d'avancements diffère en fonction de la région du serveur.

Europe, NAE, NAW et BR

1re manche : 6 équipes dans chaque région

2e manche : 6 équipes dans chaque région

3e manche : 6 équipes dans chaque région

4e manche : 6 équipes dans chaque région

TOTAL : 24 équipes dans chaque région

Asie, OCE et Moyen-Orient

1re manche : 12 équipes dans chaque région

2e manche : 12 équipes dans chaque région

TOTAL : 24 équipes dans chaque région

2.6 Prix

2.6.1 Prix de la 1re étape

Les prix suivants seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les quatre (4) joueurs) en fonction de leur place dans le classement au terme du 3e tour de la session hebdomadaire applicable.

Prix de l'événement hebdomadaire - Europe

Classement	Prix
1er	36 000 \$
2e	16 000 \$
3e	12 000 \$
4e à 5e	8 000 \$
6e à 10e	4 000 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - Amérique du Nord région Est

Classement	Prix
1er	22 500 \$
2e	10 000 \$
3e	7 500 \$
4e à 5e	5 000 \$
6e à 10e	2 500 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - Amérique du Nord région Ouest

Classement	Prix
1er	9 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e à 5e	2 000 \$
6e à 10e	1 000 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - Brésil

Classement	Prix
Classement	Prix
1er	9 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e à 5e	2 000 \$

6e à 10e 1 000 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - Asie

Classement	Prix
1er	5 000 \$
2e	3 000 \$
3e à 5e	1 500 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - OCE

Classement	Prix
1er	5 000 \$
2e	3 000 \$
3e à 5e	1 500 \$

Prix de l'événement hebdomadaire - Moyen-Orient

Classement	Prix
1er	5 000 \$
2e	3 000 \$
3e à 5e	1 500 \$

2.6.2 Prix de la 2e étape

Les prix suivants seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les quatre (4) joueurs) en fonction de leur place dans le classement au terme de la 2e étape.

Prix de l'événement des finales - Europe

Classement	Prix
1er	300 000 \$
2e	120 000 \$
3e	96 000 \$
4e	72 000 \$
5e	60 000 \$
6e	48 000 \$
7e	36 000 \$
8e	24 000 \$
9e	19 200 \$
10e à 24e	9 600 \$
25e-à 100e	3 600 \$

Prix de l'événement des finales - Amérique du Nord région Est

Classement	Prix
1er	187 500 \$
2e	75 000 \$
3e	60 000 \$
4e	45 000 \$
5e	37 500 \$
6e	30 000 \$
7e	22 500 \$
8e	15 000 \$
9e	12 000 \$
10e à 24e	6 000 \$
25e à 100e	2 300 \$

Prix de l'événement des finales - Amérique du Nord région Ouest

Classement	Prix
1er	75 000 \$
2e	30 000 \$
3e	24 000 \$
4e	18 000 \$
5e	15 000 \$
6e	12 000 \$
7e	9 000 \$
8e	6 000 \$
9e	4 800 \$
10e à 24e	2 400 \$
25e à 100e	900 \$

Prix de l'événement des finales - Brésil

Classement	Prix
1er	75 000 \$
2e	30 000 \$
3e	24 000 \$
4e	18 000 \$
5e	15 000 \$
6e	12 000 \$
7e	9 000 \$
8e	6 000 \$
9e	4 800 \$
10e à 24e	2 400 \$

25e à 100e 900 \$

Prix de l'événement des finales - Asie

Classement	Prix
1er	43 500 \$
2e	21 000 \$
3e	12 000 \$
4e	9 000 \$
5e	7 500 \$
6e	6 000 \$
7e	4 500 \$
8e	3 000 \$
9e	2 400 \$
10e à 24e	1 200 \$
25e à 50e	900 \$

Prix de l'événement des finales - OCE

Classement	Prix
1er	43 500 \$
2e	21 000 \$
3e	12 000 \$
4e	9 000 \$
5e	7 500 \$
6e	6 000 \$
7e	4 500 \$
8e	3 000 \$
9e	2 400 \$
10e à 24e	1 200 \$
25e à 50e	900 \$

Prix de l'événement des finales - Moyen-Orient

Classement	Prix
1er	43 500 \$
2e	21 000 \$
3e	12 000 \$
4e	9 000 \$
5e	7 500 \$
6e	6 000 \$
7e	4 500 \$
8e	3 000 \$

9e	2 400 \$
10e à 24e	1 200 \$
25e à 50e	900 \$

2.6.3 Informations concernant les prix

Seuls les joueurs aux scores les plus élevés (tel que déterminé par Epic conformément à la présente Section 2.6.3) seront éligibles pour recevoir les prix de la Section 2.6.1 ou de la Section 2.6.2. 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 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. Un joueur gagnant potentiel doit conserver le compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité.

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 2.6.3.

L'absence de (a) conservation du compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (b) 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, (y) 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 des compétitions de championnat Fortnite ou de (z) 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 montant du prix et la retenue d'impôt en relation avec le prix seront déclarés sur les formulaires 1099-MISC pour les résidents des États-Unis et 1042-S pour les non-résidents, et (z) tout autre formulaire fiscal applicable conformément à la législation locale.

Epic déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du vainqueur en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou tuteur légal du vainqueur). Pour éviter toute ambiguïté, aucun paiement des prix ne sera émis par Epic au profit d'une organisation, entreprise ou entité, quelle qu'elle soit. 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 soumettre l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente Section 2.6.3.

3. Éligibilité des joueurs

3.1 Âge des joueurs

3.1.1 Pour participer à un match de l'open en ligne, un joueur doit avoir au minimum 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence l'imposerait). Les mineurs doivent obtenir la permission d'un parent ou tuteur légal pour participer à l'événement.

3.1.2 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 9.2.

3.2 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.

3.3 2FA

Chaque joueur doit activer (si l'option n'est pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« **2FA** ») sur son compte Epic. Pour activer l'option 2FA, les joueurs doivent visiter <https://epicgames.com/2FA>, se connecter à leur compte Epic et suivre les instructions à l'écran.

3.4 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.

3.5 Noms des joueurs

3.5.1 Tous les noms des équipes et des joueurs individuels doivent respecter le code de conduite défini dans la Section 8. 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.

3.5.2 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.

3.5.3 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.

3.6 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 de ou avoir purgé toute pénalité ancienne liée à une infraction des règles officielles d'Epic.

3.7 Autres restrictions

3.7.1 L'événement est ouvert dans son intégralité aux joueurs du monde entier, sauf indication incluse dans la présente Section. L'Événement n'est pas ouvert aux participants soumis à une juridiction imposant des restrictions ou interdictions ou résidant dans un pays non autorisé par la loi américaine. Sans limiter la portée générale de ce qui précède, l'Événement n'est pas ouvert aux participants situés en Biélorussie, République centrafricaine, Crimée, République

démocratique du Congo, Cuba, Érythrée, Guinée-Bissau, Iran, Irak, Liban, Libéria, Libye, Myanmar (Birmanie), Corée du Nord, Somalie, Soudan du Sud, Soudan et Syrie.

3.7.2 Plusieurs joueurs ne peuvent pas participer à l'événement sur le même ordinateur au cours d'un même week-end.

4. Joueurs/règles de formation des équipes

4.2 Équipes

4.2.1 Chaque joueur d'une équipe (Squad) (ou l'un des parents ou le tuteur légal dans le cas d'un mineur) doit reconnaître avoir pris connaissance et accepter ces règles dans le jeu conformément à la Section 1.2 avant de participer à la 1re étape.

4.2.2 Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe lors d'une session. Si une équipe se qualifie pour la 2e étape des compétitions de championnat Fortnite, tous les joueurs seront automatiquement enregistrés pour ce tour, sauf s'ils décident à l'unanimité, en tant qu'équipe, de déclarer forfait pour cette étape. Si une équipe qualifiée souhaite se qualifier avec des partenaires différents (c'est-à-dire former une nouvelle équipe), tous les joueurs de l'équipe existante doivent formuler une demande écrite de dissolution à tournaments@epicgames.com. Si la demande est validée, cette équipe sera retirée de la dernière étape précédemment atteinte.

4.2.3 Au cours de l'événement, tous les joueurs d'une équipe doivent être présents et jouer ensemble pour pouvoir participer. Les joueurs d'une équipe peuvent ne pas être en mesure de jouer en Solo ou Duo. Si les quatre (4) membres d'une équipe ne sont pas présents ensemble à l'heure du début d'un match donné, ladite équipe sera considérée avoir fini à la dernière place avec zéro élimination pour ce match.

4.2.4 Tous les membres d'une équipe compris dans les seuils de prix définis à la Section 2.6 doivent réussir le processus de vérification de leur éligibilité décrit à la Section 2.6.3 pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre d'une équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette équipe seront disqualifiés en tant que joueurs gagnants potentiels. Cette équipe ne sera par conséquent pas autorisée à remporter un prix dans le cadre de l'événement.

4.2.5 Chaque membre d'une équipe est réputé avoir conjointement et solidairement établi et accepté toutes les représentations, 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 de l'événement en vertu du présent règlement sont liés et peuvent être exercés à l'égard de l'équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres. Si un droit de disqualification s'applique à un individu membre de

l'équipe, le droit de disqualification peut être exercé contre l'équipe dans son ensemble, à la discrétion des administrateurs de l'événement.

4.2.6 Les places obtenues par qualification pour les finales ou sessions hebdomadaires (selon le cas qui s'applique) ne peuvent pas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre ou plusieurs autres personne(s) ou organisation(s).

5. Problèmes

5.1 Définition des termes

5.1.1 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.

5.1.2 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.

5.1.3 Panne de serveur

Perte de connexion au jeu pour l'ensemble des joueurs en raison d'un problème au niveau du serveur du jeu.

5.1.4 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(e) par le jeu.

5.2 Problèmes techniques

En raison de la nature et de l'échelle de la compétition en ligne, les matchs ne pourront pas être rejoués ou considérés nuls en raison de pannes techniques. Tout problème technique ou bug fait partie du jeu et ne justifie pas une répétition du match.

6. Communication

6.1 Les administrateurs de l'événement seront à la disposition des joueurs pour répondre à leurs questions et leur offrir une assistance supplémentaire tout au long de l'événement via le

canal officiel d'assistance aux joueurs disponible ici :
<https://epicgames.helpshift.com/a/fornite/?contact=1>

7. Procédures post-match

7.1 Scores

7.1.1 Le client du jeu enregistrera et publiera le score d'un joueur à la fin de la participation dudit joueur à un match.

7.1.2 Parfois, des problèmes inattendus peuvent intervenir au niveau des scores, provoquant des retards et/ou des inexactitudes. Pendant la durée de l'événement, le score affiché dans le tableau du classement sera le score communément accepté, quelle qu'en soit son exactitude.

8. Code de conduite

8.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

8.1.1 Tous les joueurs doivent en permanence se comporter de manière conforme au (a) code de conduite de la présente Section 8 (« **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de comportement sportif.

8.1.2 Les joueurs doivent être respectueux envers les autres joueurs, les administrateurs de l'événement et les fans.

8.1.3 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** »).

8.1.4 En cas de violation de ces règles, le joueur s'expose à une mesure disciplinaire telle que décrite dans la Section 9.2, que ladite violation soit intervenue de manière intentionnelle ou non.

8.2 Intégrité de la compétition

8.2.1 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 tout autre 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).

8.2.2 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.

8.2.3 Chaque joueur accepte de jouer à son meilleur niveau en toutes circonstances pendant les matchs et conformément aux règles imposées par les Sections 8.2.1 et 8.2.2.

8.3 **Harcèlement**

8.3.1 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 caractéristique que la loi en vigueur protège.

8.3.2 Un joueur, témoin ou victime d'un comportement diffamatoire, abusif ou discriminatoire doit en informer un coordinateur eSports d'Epic ou l'administrateur de l'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.

8.4 **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.

8.5 **Conduite illégale**

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

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

9.1 **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 9.2.

9.2 Mesures disciplinaires

9.2.1 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 compétitions organisée(s) par Epic.

9.2.2 Pour être tout à fait clair, la nature et la portée de la mesure disciplinaire prise par Epic conformément à la présente Section 9.2 se fera 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.

9.2.3 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.

9.2.4 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.

9.3 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.

10. 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) 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 corrompt 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.

11. 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.

12. 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.

13. Confidentialité

Veuillez 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.