

## **Règles officielles de la Coupe du monde Fortnite 2019**

### **1. Introduction et acceptation**

#### **1.1 Introduction**

Ces règles officielles de l'Open en ligne de la Coupe du monde Fortnite 2019 (les « **Règles** ») régissent tous les tours de l'Open en ligne de la Coupe du monde Fortnite 2019 (« **Open en ligne** » 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** »), 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 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** » avec les règles, 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 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 Arène**

La playlist de la compétition qui sera mise en ligne à compter du 27 mars 2019 à 8h00 (heure de l'Est) et restera active pendant toute la durée de l'Événement.

### **2.1.2 Élimination**

Situation selon laquelle un des joueurs a épuisé le HP et l'armure (le cas échéant) d'un autre joueur. 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.

### **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 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 soient déterminés 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 **Calendrier de la semaine 1 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.2.1 13 avril : Solos Demi-finales 1e tour [Toutes régions]
- 2.2.2 14 avril : Solos Finales 2e tour [Toutes régions]

## 2.3 **Calendrier de la semaine 2 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.3.1 20 avril : Duos Demi-finales 1er tour [Toutes régions]
- 2.3.2 21 avril : Duos Finales 2e tour [Toutes régions]

## 2.4 **Calendrier de la semaine 3 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.4.1 27 avril : Solos Demi-finales 1e tour [Toutes régions]
- 2.4.2 28 avril : Solos Finales 2e tour [Toutes régions]

## 2.5 **Calendrier de la semaine 4 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.5.1 4 mai : Duos Demi-finales 1er tour [Toutes régions]
- 2.5.2 5 mai : Duos Finales 2e tour [Toutes régions]

## 2.6 **Calendrier de la semaine 5 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.6.1 11 mai : Solos Demi-finales 1e tour [Toutes régions]
- 2.6.2 12 mai : Solos Finales 2e tour [Toutes régions]

## 2.7 **Calendrier de la semaine 6 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.7.1 18 mai : Duos Demi-finales 1er tour [Toutes régions]
- 2.7.2 19 mai : Duos Finales 2e tour [Toutes régions]

**2.8    Calendrier de la semaine 7 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.8.1 25 mai : Solos Demi-finales 1e tour [Toutes régions]
- 2.8.2 26 mai : Solos Finales 2e tour [Toutes régions]

**2.9    Calendrier de la semaine 8 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.9.1 1er juin : Duos Demi-finales 1er tour [Toutes régions]
- 2.9.2 2 juin : Duos Finales 2e tour [Toutes régions]

**2.10    Calendrier de la semaine 9 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.10.1 8 juin : Solos Demi-finales 1e tour [Toutes régions]
- 2.10.2 9 juin : Solos Finales 2e tour [Toutes régions]

**2.11    Calendrier de la semaine 10 de l'Open en ligne (toutes dates) – Heures listées dans Jeu**

- 2.11.1 15 juin : Duos Demi-finales 1er tour [Toutes régions]
- 2.11.2 16 juin : Duos Finales 2e tour [Toutes régions]

**2.12    Reprogrammation**

Epic est susceptible, à sa seule discréction, 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.

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

**2.6.1    Solos**

**2.6.1.1    Format**

Tout joueur éligible (comme déterminé par Epic conformément aux présentes règles) peut s'inscrire pour participer au 1er tour de l'Open en ligne (« **1er tour** ») pour l'événement Solos.

Pour le 1er tour de la semaine applicable de l'événement (« **1er tour** ») pour Solos, les joueurs qui se classent dans la Ligue des champions de l'Arène de leur région respective avant le début du 1er tour seront invités à participer à une session unique au cours de la période dédiée au 1er

tour de leurs régions respectives indiquées dans le jeu. Chaque session durera environ 3 heures. Les joueurs peuvent participer à un maximum de 10 matchs au cours de la session. Les joueurs accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.6.1.3 et 2.6.1.4 (selon le cas qui s'applique). Les matchs seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de la période du 1er tour Solos. Les joueurs ne peuvent participer qu'au 1er tour d'une région par semaine.

Au terme du 1er tour, les 3 000 meilleurs joueurs ayant accumulé le plus de points pour chaque région continueront et pourront participer au 2e tour de la semaine de l'événement applicable (« **2e tour** ») pour Solos ; à condition que ces joueurs activent (s'ils ne l'ont pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« **2FA** ») sur leurs comptes Epic. Il ne sera pas possible de participer au 2e tour sans (a) obtenir un classement dans les équipes du top 3 000 de chaque région lors du 1er tour Solos ; et sans (b) avoir activé l'option 2FA sur le compte Epic d'un joueur. 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.

Pour le 2e tour, les joueurs s'affronteront lors d'une session unique pendant la période du 2e tour de l'Open en ligne de leurs régions respectives telle que définie dans le jeu. Cette session durera environ 3 heures. Les joueurs peuvent participer à un maximum de 10 matchs au cours de la session. Les joueurs accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.6.1.3 et 2.6.1.4 (selon le cas qui s'applique). Les matchs seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de la période du 2e tour. Les joueurs ne peuvent participer qu'au 2e tour d'une région par semaine.

Au terme du 2e tour, les équipes les mieux classées dans chaque région conformément à la Section 2.6.1.5 recevront un questionnaire d'éligibilité pour déterminer leur participation aux finales de la Coupe du monde Fortnite (« **Tour Deux** » ou « **Finales** ») qui se tiendront hors ligne lors d'un événement physique et/ou se verront attribuer un prix, comme indiqué à la Section 2.7, si jugées éligibles.

#### 2.6.1.2 Qualification de la Chine

Une série séparée de tournois de la Coupe du monde Fortnite aura lieu dans la région chinoise (la « **Série de qualification de la Chine** ») et sera organisée par ou pour le compte de Tencent Holdings Limited. Le meilleur joueur Solos de la série de qualifications de la Chine sera automatiquement qualifié pour le deuxième tour. Ce chemin d'entrée est verrouillé régionalement pour les joueurs résidant légalement en Chine.

#### 2.6.1.3 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

#### 2.6.1.4 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.

#### 2.6.1.5 Avancement

L'avancement du premier au deuxième tour sera déterminé par les points obtenus au terme du 1er tour pour les catégories Duos. Le nombre total d'avancements par région de serveur diffère en fonction de la région du serveur des joueurs participants.

Places des joueurs Solos de qualification pour les finales de la Coupe du monde Fortnite

Europe

Semaine 1 : 8

Semaine 3 : 8

Semaine 5 : 8

Semaine 7 : 8

Semaine 9 : 8

TOTAL : 40

Amérique du Nord région Est

Semaine 1 : 6

Semaine 3 : 6

Semaine 5 : 6

Semaine 7 : 6

Semaine 9 : 6

TOTAL : 30

Amérique du Nord région Ouest

Semaine 1 : 2

Semaine 3 : 2

Semaine 5 : 2

Semaine 7 : 2

Semaine 9 : 2

TOTAL : 10

Asie

Semaine 1 : 1

Semaine 3 : 2

Semaine 5 : 1

Semaine 7 : 2

Semaine 9 : 1

TOTAL : 7

Brésil

Semaine 1 : 1

Semaine 3 : 2

Semaine 5 : 1

Semaine 7 : 2

Semaine 9 : 1

TOTAL : 7

Océanie

Semaine 1 : 1

Semaine 3 : 1

Semaine 5 : 1

Semaine 7 : 1

Semaine 9 : 1

TOTAL : 5

## 2.6.2 Duos

### 2.6.2.1 Format

Toute équipe éligible (comme déterminé par Epic conformément aux présentes règles) peut s'inscrire pour participer au 1er tour de l'événement Duos.

Pour le 1er tour de la semaine applicable pour les Duos, les équipes dont les deux joueurs se classent dans la Ligue de l'Arène de leur région respective avant le début du 1er tour seront invitées à participer à une session unique au cours de la période dédiée au 1er tour de leurs régions respectives indiquées dans le jeu. Cette session durera environ 3 heures. Les équipes peuvent participer à un maximum de 10 matchs au cours de la session. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.6.2.3 et 2.6.2.4 (selon le cas qui s'applique). Les matchs seront pris en compte uniquement si le match

débute avant la clôture de la période du 1er tour Duos. Les équipes ne peuvent participer qu'au 1er tour d'une région par semaine.

Au terme du 1er tour, les 1 500 meilleures équipes du classement pour chaque région continueront et pourront participer au 2e tour de l'événement ; à condition que ces joueurs activent (s'ils ne l'ont pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« 2FA ») sur leurs comptes Epic. Il ne sera pas possible de participer au 2e tour sans (a) obtenir un classement dans les équipes du top 1 500 de chaque région lors du 1er tour de cette semaine ; et sans (b) avoir activé l'option 2FA sur le compte Epic des deux joueurs. 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.

Pour le 2e tour, les équipes s'affronteront lors d'une session unique pendant la période du 2e tour de l'Open en ligne de leurs régions respectives telle que définie dans le jeu. Cette session durera environ 3 heures. Les équipes peuvent participer à un maximum de 10 matchs au cours de la session. Les équipes accumuleront des points sur la base du système de points décrit dans les Sections 2.6.2.3 et 2.6.2.4 (selon le cas qui s'applique). Les matchs seront pris en compte uniquement si le match débute avant la clôture de la période du 2e tour. Les joueurs ne peuvent participer qu'au 2e tour d'une région par semaine.

Au terme du 2e tour, les équipes les mieux classées dans chaque région, conformément à la Section 2.6.2.5, recevront un questionnaire d'éligibilité pour déterminer leur participation aux finales qui se tiendront hors ligne lors d'un événement physique et/ou se verront attribuer un prix, comme indiqué à la section 2.7, si jugées éligibles.

#### 2.6.2.2 Qualification Chine

La meilleure équipe Duos de la série de qualifications de la Chine sera automatiquement qualifiée pour le deuxième tour. Ce chemin d'entrée est verrouillé régionalement pour les joueurs résidant légalement en Chine.

#### 2.6.2.3 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

#### 2.6.2.4 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.

#### 2.6.2.5 Avancement

L'avancement du premier au deuxième tour sera déterminé par les points obtenus au terme du 1er tour pour les catégories Duos. Le nombre total d'avancements par région de serveur diffère en fonction de la région du serveur des joueurs participants.

Places des équipes Duos de qualification pour les finales de la Coupe du monde Fortnite

Europe

Semaine 2 : 4

Semaine 4 : 4

Semaine 6 : 4

Semaine 8 : 4

Semaine 10 : 4

TOTAL : 20

Amérique du Nord région Est

Semaine 2 : 3

Semaine 4 : 3

Semaine 6 : 3

Semaine 8 : 3

Semaine 10 : 3

TOTAL : 15

Amérique du Nord région Ouest

Semaine 2 : 1

Semaine 4 : 1

Semaine 6 : 1

Semaine 8 : 1

Semaine 10 : 1

TOTAL : 5

Asie

Semaine 2 : 1

Semaine 4 : 0

Semaine 6 : 1  
Semaine 8 : 0  
Semaine 10 : 1  
TOTAL : 3

Brésil

Semaine 2 : 1  
Semaine 4 : 0  
Semaine 6 : 1  
Semaine 8 : 0  
Semaine 10 : 1  
TOTAL : 3

Océanie

Semaine 2 : 1  
Semaine 4 : 0  
Semaine 6 : 1  
Semaine 8 : 0  
Semaine 10 : 1  
TOTAL : 3

## 2.7 Prix du premier tour

### 2.7.1

Les prix suivants seront remis à chaque joueur en fonction de son classement au terme du 1er tour pour les catégories Solos et Duos.

Prix de l'événement – Solos Amérique du Nord région Est

Classement	Prix
1er	5 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 250 \$
6e	2 000 \$
7e	1 750 \$
8e	1 500 \$
9e	1 250 \$
10e	1 000 \$

11e-20e	800 \$
21e-30e	650 \$
31e-40e	550 \$
41e-50e	450 \$
51e-75e	400 \$
76e-100e	350 \$
101e-250e	300 \$
251e-500e	250 \$
500e-1 000e	150 \$
1 001e-1 500e	100 \$

#### Prix de l'Événement - Duos Amérique du Nord région Est

##### Classement      Prix

1er	10 000 \$
2e	8 000 \$
3e	6 500 \$
4e	5 000 \$
5e	4 500 \$
6e	4 000 \$
7e	3 500 \$
8e	3 000 \$
9e	2 500 \$
10e	2 000 \$
11e-20e	1 800 \$
21e-30e	1 300 \$
31e-40e	1 100 \$
41e-50e	900 \$
51e-75e	800 \$
76e-100e	700 \$
101e-250e	500 \$
251e-500e	350 \$

#### Prix de l'événement – Solos Amérique du Nord région Ouest

##### Classement      Prix

1er	4 000 \$
2e	3 500 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 000 \$
6e	1 700 \$
7e	1 500 \$

8e	1 250 \$
9e	1 000 \$
10e	800 \$
11e-20e	700 \$
21e-30e	500 \$
31e-40e	450 \$
41e-50e	350 \$
51e-75e	250 \$
76e-100e	200 \$
101e-250e	150 \$
251e-500e	100 \$

#### Prix de l'Événement - Duos Amérique du Nord région Ouest

##### Classement      Prix

1er	6 500 \$
2e	5 500 \$
3e	4 750 \$
4e	4 000 \$
5e	3 500 \$
6e	3 000 \$
7e	2 500 \$
8e	2 000 \$
9e	1 500 \$
10e	1 000 \$
11e-20e	700 \$
21e-30e	600 \$
31e-40e	500 \$
41e-50e	400 \$
51e-75e	300 \$
76e-100e	250 \$
101e-250e	200 \$

#### Prix de l'événement – Solos Europe

##### Classement      Prix

1er	5 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 250 \$
6e	2 000 \$
7e	1 750 \$

8e	1 500 \$
9e	1 250 \$
10e	1 000 \$
11e-20e	800 \$
21e-30e	650 \$
31e-40e	550 \$
41e-50e	450 \$
51e-75e	400 \$
76e-100e	350 \$
101e-250e	300 \$
251e-500e	250 \$
500e-1 000e	200 \$
1 001e-1 500e	150 \$
1 501e-2 000e	100 \$

#### Prix de l'Événement - Duos Europe

Classement	Prix
1er	10 000 \$
2e	8 000 \$
3e	6 500 \$
4e	5 000 \$
5e	4 500 \$
6e	4 000 \$
7e	3 500 \$
8e	3 000 \$
9e	2 500 \$
10e	2 000 \$
11e-20e	1 800 \$
21e-30e	1 300 \$
31e-40e	1 100 \$
41e-50e	900 \$
51e-75e	800 \$
76e-100e	700 \$
101e-250e	500 \$
251e-500e	350 \$
501e-1 000e	200 \$

#### Prix de l'événement – Solos Asie

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

3e	2 250 \$
4e	2 000 \$
5e	1 750 \$
6e	1 500 \$
7e	1 250 \$
8e	1 000 \$
9e	800 \$
10e	600 \$
11e-20e	500 \$
21e-30e	400 \$
31e-40e	300 \$
41e-50e	200 \$
51e-75e	175 \$
76e-100e	150 \$
101e-250e	125 \$
251e-500e	100 \$

#### Prix de l'Événement - Duos Asie

Classement	Prix
1er	6 500 \$
2e	5 500 \$
3e	4 500 \$
4e	4 000 \$
5e	3 500 \$
6e	3 000 \$
7e	2 500 \$
8e	2 000 \$
9e	1 500 \$
10e	1 000 \$
11e-20e	800 \$
21e-30e	700 \$
31e-40e	600 \$
41e-50e	500 \$
51e-75e	400 \$
76e-100e	200 \$

#### Prix de l'événement – Solos Brésil

Classement	Prix
1er	3 000 \$
2e	2 500 \$
3e	2 250 \$

4e	2 000 \$
5e	1 750 \$
6e	1 500 \$
7e	1 250 \$
8e	1 000 \$
9e	800 \$
10e	600 \$
11e-20e	500 \$
21e-30e	400 \$
31e-40e	300 \$
41e-50e	200 \$
51e-75e	175 \$
76e-100e	150 \$
101e-250e	125 \$
251e-500e	100 \$

#### Prix de l'événement – Duos Brésil

Classement	Prix
1er	6 500 \$
2e	5 500 \$
3e	4 500 \$
4e	4 000 \$
5e	3 500 \$
6e	3 000 \$
7e	2 500 \$
8e	2 000 \$
9e	1 500 \$
10e	1 000 \$
11e-20e	800 \$
21e-30e	700 \$
31e-40e	600 \$
41e-50e	500 \$
51e-75e	400 \$
76e-100e	200 \$

#### Prix de l'événement – Solos Océanie

Classement	Prix
1er	2 500 \$
2e	2 250 \$
3e	2 000 \$
4e	1 750 \$

5e	1 500 \$
6e	1 250 \$
7e	1 000 \$
8e	750 \$
9e	500 \$
10e	450 \$
11e-20e	400 \$
21e-30e	350 \$
31e-40e	300 \$
41e-50e	250 \$
51e-75e	200 \$
76e-100e	150 \$
101e-250e	100 \$

#### Prix de l'Événement - Duos Océanie

Classement	Prix
1er	5 000 \$
2e	4 500 \$
3e	4 000 \$
4e	3 500 \$
5e	3 000 \$
6e	2 500 \$
7e	1 750 \$
8e	1 250 \$
9e	800 \$
10e	700 \$
11e-20e	600 \$
21e-30e	500 \$
31e-40e	400 \$
41e-50e	300 \$
51e-75e	200 \$

#### 2.7.2 Informations concernant les prix

Seuls les joueurs aux scores les plus élevés (selon les détermination d'Epic conformément à la présente Section 2.7.2) seront éligibles pour recevoir les prix de la Section 2.7.1. Aucun autre joueur dont le score est inférieur à celui des meilleurs joueurs ne pourra, à aucun moment et dans 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 discréction 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 2.7.2. 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 discréction, (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 de 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 discréction 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 2.7.2.

### **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 du 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 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.

#### **3.4 Noms des joueurs**

3.4.1 Tous les noms des équipes et des joueurs individuels doivent respecter le code de conduite défini dans la Section 8. Epic et les administrateurs de l'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.

3.4.2 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.

3.4.3 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.

### **3.5 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.

### **3.6 Autres restrictions**

L'événement est ouvert dans son intégralité aux joueurs du monde entier, mais non valide en cas de restriction ou d'interdiction par la loi locale.

## **4. Joueurs/règles de formation des équipes**

### **4.1 Solos**

4.1.1 Chaque joueur (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 au premier tour. Les joueurs qui se qualifient au deuxième tour doivent aussi passer le test d'éligibilité afin de valider leur participation aux Finales.

4.1.2 Les places obtenues par les solos par qualification ne peuvent pas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre ou plusieurs autres personne(s) ou organisation(s).

### **4.2 Duos**

4.2.1 Chaque joueur d'un Duo (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 au premier tour. Les deux joueurs d'une équipe qui se qualifient au deuxième tour doivent aussi passer le test d'éligibilité afin de valider leur participation aux Finales. Si seul un membre d'une équipe réussit le test d'éligibilité, l'équipe entière sera considérée comme inéligible à la participation aux Finales.

4.2.2 Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe lors d'une session. Si une équipe se qualifie pour le tour suivant de la Coupe du monde Fortnite, les deux joueurs seront automatiquement enregistrés pour ce tour, sauf s'ils décident de déclarer forfait. Si une équipe qualifiée souhaite jouer à nouveau avec des partenaires différents (c'est-à-dire former une nouvelle équipe), tous les joueurs concernés seront effacés du tour précédemment atteint. Une équipe qualifiée ne peut être dissoute et rester éligible pour participer à l'événement que si les deux joueurs sont en accord.

4.2.3 Au cours du 1er tour, tous les joueurs d'une équipe doivent être présents et jouer ensemble pour pouvoir participer au tour concerné de l'événement. Les joueurs d'une équipe peuvent ne pas être en mesure de jouer Solo au 1er tour.

4.2.4 Chaque membre d'une équipe est réputé avoir conjointement et solidairement établi et accepté toutes les représentations, garanties et 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.

4.2.5 Les places obtenues par les duos par qualification 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 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 plantage 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 d'assistance aux joueurs officiel disponible ici :

<https://epicgames.helpshift.com/a/fortnite/?contact=1>

## 7. Procédures post-match

### 7.1 Scores

7.1.1 Le client du jeu enregistrera et publiera les scores à la fin de chaque 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 jeu 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 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 tué, 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 susceptible 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 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.

## **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.