



NINTENDO
SWITCH™



2K25



The 2K logo, featuring the number '2' and the letter 'K' in white, set against a red square background.



AVERTISSEMENT SANITAIRE IMPORTANT : LIRE AVANT DE JOUER

Un très faible pourcentage d'individus peuvent faire des crises d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes, y compris certains des effets visuels qui apparaissent dans des jeux vidéo. Des symptômes peuvent même être ressentis par des personnes qui ne présentent aucun antécédent d'épilepsie ou de photosensibilité. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie ou de photosensibilité, veuillez consulter votre médecin avant de jouer.

Si vous présentez l'un des symptômes suivants pendant que vous jouez à ce jeu vidéo, cessez immédiatement l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu : vertiges, troubles de la vision, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions.

TABLE DES MATIÈRES

- 3 ASSISTANCE PRODUIT
- 4 MANETTES
- 6 COMMANDES PAR DÉFAUT
- 8 COMMANDES
- 11 ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)
- 15 DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)
- 17 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR
- 21 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : DRIBBLES
- 24 TIRS AU POSTE
- 26 MOUVEMENTS AU POSTE
- 28 COMMANDES DÉFENSIVES
- 30 CONDITIONS DE SERVICE TAKE-TWO
- 48 ASSISTANCE TECHNIQUE



Assistance produit :
<http://support.2k.com>

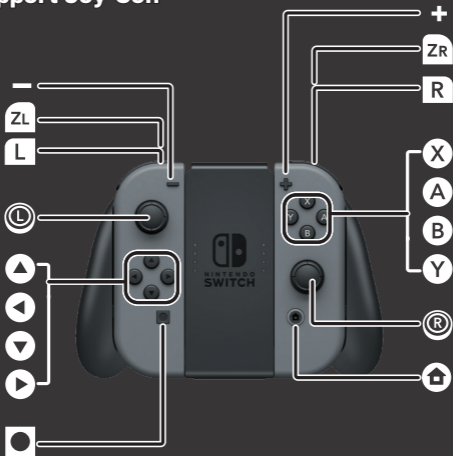
Veillez noter que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K25 seront accessibles jusqu'au **31 décembre 2026**, Nous nous réservons toutefois le droit de modifier ou d'interrompre ce service sans préavis.

Allez sur www.nba2k.com/status pour plus d'informations.

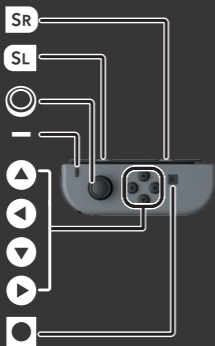
MANETTES

Ce manuel se réfère au support Joy-Con et au Joy-Con™ (L) et Joy-Con™ (R) utilisés dans la position horizontale.

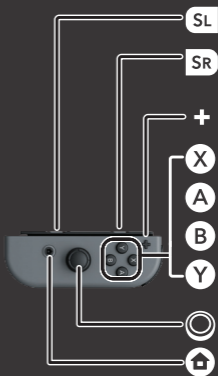
Support Joy-Con



Joy-Con™ (L)













Joy-Con™ (R)















COMMANDES PAR DÉFAUT

Support Joy-Con

Action	Commandes
Déplacement	
Sprinter	
Icône de passe / permutation d'icône	
Passer au poste / défense intense / aide défensive / arrêt	
Passe lobée / alley-oop / contre / rebond	
Dribble / tir / passe / interception / bras en l'air / contester	
Takeover (Ma CARRIÈRE)	Appuyer sur 
Passe à rebond / passe spectaculaire / passage en force (maintenir) flop (appuyer deux fois)	
Passe / passe enchaînée / changer de joueur (plus près du ballon)	
Demander une tactique / contrôle écran / prise à deux	
Demander un temps mort / faute intentionnelle	-
Pause	+

COMMANDES PAR DÉFAUT

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Déplacement		
Sprinter		
Icône de passe / permutation d'icône	Pas de commandes	Pas de commandes
Passer au poste au poste / défense intense / aide défensive /Protéger / arrêt		
Passé lobé / alley-ooop / contre / rebond		
Dribble / tir / passe / interception / bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
Passé à rebond / spectaculaire / passage en force		
Passé / Passé enchaîné / Changer de joueur (plus près du ballon)		
Demander une tactique / Contrôle écran ou Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Demander un temps mort ou effectuer une faute intentionnelle	Pas de commandes	Pas de commandes
Pause	-	+













COMMANDES



Support Joy-Con

Commandes offensives de base	Commandes	Commandes défensives de base
Déplacement		Déplacement
Système de commandes Pro : dribble / tir / passe		Interception / Bras en l'air
Passer au poste / protéger / arrêter		Défense intense / Aide défensive
Sprinter		Sprinter
Demander une tactique / contrôle écran		Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe		Permutation d'icône
Passe / passe enchaînée		Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passe à rebond (appui rapide), spectaculaire (double appui rapide)		Passage en force
Tir (appuyer), feinte de tir / préparation saut (appui rapide), tir après dribble renversé (double appui rapide)		Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe lobée (appui rapide), alley-oop (double appui rapide)		Contre / rebond
ATH de jeu		ATH de jeu
Tactique offensive		Tactique défensive
Stratégie offensive en direct		Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct		Remplacements en direct

COMMANDES

Joy-Con™

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Déplacement			Déplacement
SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : dribble / tir / passe	Pas de commandes	Pas de commandes	Interception / bras en l'air
Passer au poste / protéger / arrêter			Défense intense / aide défensive
Sprinter			Sprinter
Demander une tactique / contrôle écran	Pas de commandes	Pas de commandes	Ajustements défensifs / prise à deux
Icône de passe	Pas de commandes	Pas de commandes	Permutation d'icône
Passe / passe enchaînée			Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passe à rebond (appui rapide), spectaculaire (double appui rapide)			Passage en force
Tir (appuyer), feinte de tir / préparation saut (appui rapide), tir après dribble renversé (double appui rapide)			Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Passe lobée (appui rapide), alley-oop (double appui rapide)			Contre / rebond
ATH de jeu	Pas de commandes	Pas de commandes	ATH de jeu
Tactique offensive	Pas de commandes	Pas de commandes	Tactique défensive
Stratégie offensive en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Remplacements en direct

ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Contrôle de l'écran	Maintenir L , utiliser R pour choisir entre Roll ou Fade et choisir le côté de l'écran en orientant Ⓒ
Passé à rebond	Appuyer sur A
Passé aérienne / passé lobé	Appuyer sur X
Passé spectaculaire	Appuyer deux fois sur A
Passé de alley-ooop	Appuyer deux fois sur X
Trouver un joueur démarqué	Maintenir A pour que le coéquipier sélectionné se démarque, puis relâcher A pour effectuer la passe
Faire une passe vers le panier	Maintenir X pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, puis attendre qu'il soit à portée de passe ou relâcher X pour faire la passe plus tôt
Feinte de passe	X + A
Passé en suspension	Y + B
Passé et va	Maintenir B pour passer la balle tout en gardant le contrôle du passeur, puis relâcher B pour récupérer la balle
Claquette dunk / double-pas, finition alley-ooop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir Y

Action	Commandes
Passes Pro	R + Ⓜ

ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dispositifs de placement	Pas de commandes	Pas de commandes
Passe aérienne / passe lobée	▲	Y
Passe spectaculaire	Appuyer deux fois sur ►	Appuyer deux fois sur X
Passe de Alley-oop	Appuyer deux fois sur ▲	Appuyer deux fois sur Y
Trouver un joueur démarqué	Maintenir ► pour que le coéquipier sélectionné se démarque, puis relâcher ► pour effectuer la passe	Maintenir Y pour que le coéquipier sélectionné se démarque, puis relâcher Y pour effectuer la passe
Faire une passe vers le panier	Maintenir ▲ pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher ▲	Maintenir Y pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher Y
Feinte de passe	▲ + ►	Y + X
Passe en suspension	◀ + ▼	B + A
Passe et va	Maintenir ▼ pour garder le contrôle du passeur, et relâcher ▼ pour lui repasser le ballon	Maintenir A pour passer la balle tout en gardant le contrôle du passeur, puis relâcher A pour récupérer la balle

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Claquette dunk / double-pas, finition alley-oop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir ◀	Maintenir B
Passes Pro	Pas de commandes	Pas de commandes

DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Mouvement	Ⓒ
Déplacement rapide	ZR + ZL + Ⓒ dans n'importe quelle direction
Interception	Appui rapide sur Y
Contre	X
Rebond	X (ballon dans les airs)
Repousser / accrocher	Appuyer sur A
Passage en force	Maintenir A
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur A
Bloquer les lignes de passe	Maintenir ZL à proximité de l'adversaire
Défense intense	ZL
Contester	Orienter brièvement puis relâcher Ⓒ
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir ZL et orienter Ⓒ vers le porteur de balle
Bras en l'air	Maintenir Ⓒ vers le haut
Empêcher la passe	Maintenir Ⓒ (en défendant loin du ballon)
Prise à deux	Maintenir L
Prise à deux avec icône	Appui rapide sur L puis maintenir l'icône du coéquipier à utiliser

DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)












Joy-Con™











Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Mouvement		
Déplacement rapide	+ + dans n'importe quelle direction	+ + dans n'importe quelle direction
Interception	Appui rapide sur	Appui rapide sur
Contre		
Rebond	(ballon dans les airs)	(ballon dans les airs)
Passage en force	Maintenir	Maintenir
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur
Bloquer les lignes de passe	Maintenir à proximité de l'adversaire	Maintenir à proximité de l'adversaire
Défense intense		
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir et orienter vers le porteur de balle	Maintenir et orienter vers le porteur de balle
Contester	Pas de commandes	Pas de commandes
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
Empêcher la passe	Pas de commandes	Pas de commandes
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Prise à deux avec icône	Pas de commandes	Pas de commandes

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™

Le SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ vous donne plus de contrôle que jamais sur votre arsenal offensif.

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR Support Joy-Con

Action	Commandes
Tir en suspension	Déplacer et maintenir  vers le bas (vers le haut pour tir sur la planche)
Tir signature	Maintenir  vers le haut, puis relâcher une fois que la balle est lancée
Feinte de tir	Initier un tir en suspension, puis relâcher rapidement 
Runner / floater (en attaquant à mi-distance)	Maintenir  vers le bas
Préparation de saut	Maintenir  +  en bas à gauche ou en bas à droite
Préparation d'un dribble renversé	Effectuer un mouvement circulaire dans le sens horaire avec  , puis maintenir en attaquant le panier avec le ballon dans la main droite
Double-pas normal (en attaquant le panier)	Maintenir  vers le haut en dribblant
Double-pas - Euro-Step (en attaquant le panier)	Maintenir  vers la droite puis la gauche en dribblant de la main droite
Double-pas inversé (en attaquant le long de la ligne de fond)	Maintenir  vers la main située du côté de la ligne de fond
Double-pas avec changement de main (en attaquant le panier)	Maintenir  vers la gauche ou la droite en attaquant le panier

Action	Commandes
Scoop lay-up	Maintenir  droit vers la gauche ou la droite en attaquant le panier
Dunk à 2 mains (en attaquant le panier)	 + maintenir  vers le haut
Dunk main dominante / faible (en attaquant le panier)	 + maintenir  à gauche ou à droite pour dunker avec cette main
Dunk spectaculaire	Maintenir  +  vers le bas
Dunk normal	 +  vers le haut, puis le bas, et relâcher pour lancer le dunk
Step Through	Réaliser une feinte de tir, puis maintenir  de nouveau avant la fin de la feinte de tir

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR

Joy-Con™















Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tir en suspension	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Runner / floater (en attaquant à mi-distance)	Pas de commandes	Pas de commandes
Préparation de saut	SR + Appui rapide sur ◀ à l'arrêt ou en pénétration (◉ détermine la direction du saut)	SR + Appui rapide sur B à l'arrêt ou en pénétration (◉ détermine la direction du saut)
Préparation d'un dribble renversé	SR + double appui rapide sur ◀ à l'arrêt ou en pénétration	SR + double appui rapide sur B à l'arrêt ou en pénétration
Double-pas normal (en attaquant le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas - Euro-Step (en attaquant le panier)	Appuyer deux fois sur ◀ en maintenant ◉ vers la main libre	Appuyer deux fois sur B tout en maintenant ◉ à gauche ou à droite vers la main libre
Double-pas avec changement de main	Appuyer deux fois sur ◀ tout en maintenant ◉ vers la main de dribble	Appuyer deux fois sur B tout en maintenant ◉ à gauche ou à droite vers la main avec la balle



Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Double-pas inversé (en attaquant le long de la ligne de fond)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunk à 2 mains (en attaquant le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunk main dominante / faible (en attaquant le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunks spectaculaires (en attaquant le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Changement de tir dans les airs	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ :

DRIBBLES

Support Joy-Con

Action	Commandes
Jab Step triple menace	Orienter brièvement  vers la gauche, la droite ou le haut
Hésitation offensive triple menace	 + orienter rapidement  vers la gauche ou la droite
Dribble renversé triple menace	Effectuer un mouvement circulaire avec 
Step back triple menace	 + orienter brièvement  vers le bas
Hésitation (rapide)	Orienter brièvement  vers la droite en dribblant de la main droite
Hésitation (dégagement)	 + orienter  vers la droite, puis relâcher rapidement en dribblant de la main droite
Intérieur / extérieur	Orienter brièvement  en haut à droite ou en haut à gauche en dribblant de la main droite
Crossover (en face)	Orienter  en haut à gauche (en dribblant de la main droite)
Crossover (entre les jambes)	Orienter  vers la gauche (en dribblant main droite)
Dribble dans le dos	Orienter brièvement  en bas à gauche en dribblant de la main droite
Dribble renversé	Effectuer un demi-cercle dans le sens horaire avec  , puis relâcher rapidement (en dribblant de la main droite)

Action	Commandes
Dribble semi-renversé	Effectuer un quart de cercle de la droite vers le haut avec  puis relâcher rapidement (en dribblant de la main droite)
Step Back	Orienter  vers le bas en attaquant le panier

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ :














DRIBBLES

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Jab Step triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Sizeup triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Step back triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (rapide)	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Intérieur/extérieur	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (en face)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (entre les jambes)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover avec hésitation (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble dans le dos	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble semi-renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Back	Pas de commandes	Pas de commandes

TIRS AU POSTE (MAINTENIR ZL POUR PASSER AU POSTE)

Support Joy-Con


Action	Commandes
Bras roulé (près du panier)	Maintenir  vers le haut (avec  en position neutre)
Feinte de bras roulé	Orienter  vers le bas, puis relâcher brièvement et maintenir  en haut à gauche ou en haut à droite
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Maintenir  en bas à gauche ou en bas à droite
Double-pas au poste	Maintenir  vers le haut (en orientant  vers le panier)
Double-pas après un Step Through	Maintenir  vers le panier (en maintenant  vers le panier)
Feinte de fadeaway	Orienter  vers le haut, puis relâcher brièvement et maintenir  en bas à gauche ou en bas à droite
Feinte de tir	Initier un tir mentionné ci-dessus puis replacer  en position neutre
Tir par en dessous / step through	Réaliser une feinte de tir, puis orienter  de nouveau avant la fin de la feinte de tir

TIRS AU POSTE









Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Bras roulé (près du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas après un Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de fadeaway	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Tir par en dessous / step through	Pas de commandes	Pas de commandes

MOUVEMENTS AU POSTE

(MAINTENIR  POUR PASSER AU POSTE)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Dribble renversé rapide / pénétration pour bras roulé	Effectuer un mouvement circulaire avec 
Feintes	Orienter  dans n'importe quelle direction sauf à l'opposé du panier
Hop step au poste	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Step back au poste	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Drop Step	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 

MOUVEMENTS AU POSTE

(MAINTENIR **SL** POUR PASSER AU POSTE)

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dribble renversé rapide	Pas de commandes	Pas de commandes
Pénétration pour bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Feintes	Pas de commandes	Pas de commandes
Hop step au poste	Maintenir ○ à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur ◀	Maintenir ○ à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur B
Step back au poste	Maintenir ○ à l'opposé du panier, puis appui rapide sur ◀	Maintenir ○ à l'opposé du panier, puis appui rapide sur B
Drop Step	Maintenir ○ à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur ◀	Maintenir ○ à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur B

COMMANDES DÉFENSIVES

Support Joy-Con

Action	Commandes	Contexte
Mouvement		Tous
Déplacement rapide	+ +	Tous
Interception	Appui rapide sur	Tous
Contre	Appui rapide sur	Tous
Rebond	(ballon dans les airs)	Tous
Passage en force	Maintenir	Tous
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Défense sur le porteur
Défense intense		Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir + déplacer vers le porteur de balle	Défense sur le porteur
Contester	Orienter brièvement	Défense sur le porteur
Bras en l'air	Maintenir dans n'importe quelle direction	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Maintenir dans n'importe quelle direction	Défense loin du ballon
Prise à deux		Tous

COMMANDES DÉFENSIVES

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexte
Mouvement			Tous
Déplacement rapide			Tous
Interception	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Tous
Contre	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Tous
Rebond	 (ballon dans les airs)	 (ballon dans les airs)	Tous
Accrocher / repousser	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur	Tous
Passage en force	Maintenir	Maintenir	Tous
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur	Défense sur le porteur
Défense intense	Maintenir	Maintenir	Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir + déplacer le vers le porteur	Maintenir + déplacer le vers le porteur	Défense sur le porteur
Contester	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Empêcher passe	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D

CONDITIONS DE SERVICE TAKE-TWO

Dernière mise à jour: 29 janvier 2024

Take-Two Interactive Software, Inc. est une société internationale dont le siège social est sis 110 W. 44th Street, New York, NY 10036, États-Unis d'Amérique, dont le groupe comprend toutes les entités et marques Take-Two (<https://www.take2games.com/labels/>) («Take-Two», «nous», «notre» et «nos»). Les présentes Conditions de service («Contrat») couvrent les conditions générales par lesquelles nous vous offrons un accès pour utiliser nos jeux, applications, produits, sites Web et autres services (les «Services») ainsi que les Éléments virtuels (tels que définis à la Section 3 ci-dessous) et votre Compte (comme expliqué à la Section 1.3 ci-dessous). Le présent Contrat est un contrat légal conclu entre vous et Take-Two. En accédant à nos Services, vous acceptez d'être lié par les conditions du présent Contrat.

Aucune disposition du présent Contrat ne vise à limiter ou à exclure l'application des lois sur la consommation obligatoires dans votre pays de résidence. Si vous n'acceptez pas toutes les conditions du présent Contrat, vous n'êtes pas autorisé à utiliser les Services ni les Éléments virtuels ou à créer un Compte.

Veillez lire attentivement le présent Contrat et faire particulièrement attention lorsque vous examinez ces sections:

Section 6 — Règles de l'utilisateur.

Votre utilisation de nos Services comprend l'obligation et la responsabilité de nous aider à garantir que nos expériences de jeu social et en ligne sont inclusives et respectueuses pour tous les utilisateurs et pour nos employés et sous-traitants. Vous devez respecter les règles énoncées à la Section 6, y compris le Code de conduite, lorsque vous utilisez les Services, les Éléments virtuels ou votre Compte.

Section 15 — Arbitrage obligatoire.

LE PRÉSENT CONTRAT CONTIENT UNE CLAUSE D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET UNE RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS ET AUX DROITS DE PROCÈS DEVANT JURY POUR TOUS LES UTILISATEURS RÉSIDANT AUX ÉTATS-UNIS ET DANS TOUT AUTRE TERRITOIRE AUTRE QUE L'Australie, LA Suisse, LE Royaume Uni, ou les Territoires de la Zone Économique Européenne.

POUR LES UTILISATEURS COUVERTS, À MOINS QUE VOUS NE VOUS RETIRIEZ PAR LE BIAS DE LA PROCÉDURE DE LA SECTION 15.5(3), VOUS SEREZ LIÉ PAR LA CLAUSE D'ARBITRAGE, CE QUI SIGNIFIE QUE VOUS ET TAKE-TWO SEREZ TENUS DE RÉSOUDRE TOUT LITIGE, SOUS RÉSERVE D'EXCEPTIONS LIMITÉES, AU MOYEN D'UN ARBITRAGE INDIVIDUEL, DÉFINITIF ET CONTRAIGNANT. LA CLAUSE D'ARBITRAGE VAUT RENONCIATION À VOTRE DROIT À UN PROCÈS DEVANT JURY, ET À PARTICIPER À DES ACTIONS COLLECTIVES ET À TOUT AUTRE TYPE DE PROCÉDURE JUDICIAIRE. VOUS RECONNAISSEZ QUE VOUS COMPRENEZ ET, À MOINS QUE VOUS NE VOUS RETIRIEZ VALABLEMENT, QUE VOUS ACCEPTEZ EXPRESSÉMENT LA CLAUSE D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET LA RENONCIATION AU RECOURS COLLECTIF / AU PROCÈS DEVANT JURY.

VEUILLEZ CONSULTER LA SECTION 15 DU PRÉSENT CONTRAT POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR L'ARBITRAGE OBLIGATOIRE, LES EFFETS SUR VOS DROITS LÉGAUX ET VOTRE DROIT LIMITÉ DANS LE TEMPS DE VOUS RETIRER.

1. VOTRE UTILISATION DES SERVICES.

1.1. Restrictions d'âge et responsabilité juridique. Tel qu'utilisé dans le présent Contrat, «vous» ou «votre» désigne l'utilisateur individuel interagissant avec nos Services; si cet utilisateur est âgé de moins de 18 ans (ou l'âge légal minimum de l'âge adulte dans votre pays), alors «vous» ou «votre» désigne le parent ou le tuteur légal de l'utilisateur qui conclut le présent Contrat au nom de l'utilisateur. Vous, ou toute personne sous votre supervision, ne devez utiliser les Services que si vous, ou la personne sous votre supervision, avez l'âge minimum requis pour utiliser le Service en question. Les mineurs de moins de 18 ans (ou l'âge légal de l'âge adulte dans votre pays) doivent demander à leurs parents ou tuteurs de lire et de leur expliquer le présent Contrat, et d'accepter le présent Contrat en leur nom. Si vous acceptez le présent Contrat pour le compte d'un mineur, vous devez superviser l'utilisation des Services par le mineur, y compris tout Élément virtuel ou Compte utilisé par ce mineur. Si vous êtes le parent ou le tuteur d'un mineur et que vous avez accepté le présent

Contrat en son nom, vous acceptez d'être responsable de toutes les utilisations des Services, y compris des Éléments virtuels ou des Comptes, par votre enfant, que ces utilisations aient été explicitement autorisées ou non par vous. Vous êtes légalement et financièrement responsable de toutes vos actions lors de l'utilisation ou de l'accès aux Services, y compris les actions de toute personne que vous autorisez à accéder aux Services ou à votre Compte.

1.2. Modifications du présent Contrat. Nous nous réservons le droit de modifier le présent Contrat, en tout ou en partie, à tout moment. Nous nous efforcerons de vous informer de ces modifications avant que le Contrat modifié ne prenne effet. Si vous ne souhaitez pas accepter les conditions du Contrat modifié, vous ne pourrez plus accéder aux Services une fois que le Contrat modifié prendra effet. Nous nous efforcerons de vous informer de cette conséquence juridique, lorsque nous vous notifierons le Contrat modifié. En acceptant activement le Contrat modifié, ou en continuant à utiliser les Services après l'entrée en vigueur du Contrat modifié, vous acceptez d'être lié par les conditions modifiées du présent Contrat. Si vous ne souhaitez pas accepter le Contrat modifié, vous pouvez résilier votre utilisation des Services sans que des frais ne vous soient payables (mais vous restez responsable de tout montant impayé dû et payable à toute Vitrine numérique comme indiqué à la Section 4 ci-dessous).

1.3. Votre compte. Certains éléments des Services peuvent nécessiter que vous créiez un compte, tandis que pour d'autres Services, un compte peut être automatiquement créé pour vous lorsque vous accédez aux Services pour la première fois (chacun étant un «Compte»). Pour créer un Compte, il peut vous être demandé d'indiquer votre âge et votre pays/région, puis de fournir une adresse électronique, un nom d'utilisateur, un mot de passe et toute autre information que nous pourrions juger nécessaire dans le cadre de la création de votre Compte, toutes ces informations étant traitées et stockées conformément à notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>). Vous devez fournir des informations exactes, à jour et complètes vous concernant lors de la création d'un Compte. Il vous incombe de garder le nom d'utilisateur et le mot de passe de votre compte secrets. Vous acceptez également de ne pas vendre, transférer ou partager votre Compte, ou le nom d'utilisateur ou le mot de passe de votre Compte, et vous acceptez de nous informer immédiatement si vous soupçonnez une utilisation non autorisée de votre Compte. Nous avons le droit de refuser la création de tout Compte, pour toute raison légitime, et nous nous réservons le droit de résilier tout Compte qui viole le présent Contrat, conformément aux dispositions de résiliation ci-dessous et de supprimer toute information du Compte conformément à notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>).

2. LICENCE LIMITÉE.

2.1. Nous nous réservons tous les droits sur notre PI. Nous, ainsi que nos concédants, possédons et réservons tous les droits, titres et intérêts sur les Services, Éléments virtuels, et votre Compte (à l'exclusion de tout support tangible sur lequel les Services peuvent être fournis), y compris: (1) l'ensemble des informations, texte, données, fichiers, codes, scripts, conceptions, graphiques, œuvres d'art, illustrations, photographies, sons, musiques, titres, thèmes, objets, caractères, noms, dialogues, emplacements, histoires, tracés, animations, concepts, effets audiovisuels, biens virtuels et monnaie du jeu (y compris les Éléments virtuels), fonctionnalités interactives, jeux, modes de fonctionnement, compilation, assemblage, et disposition des matériaux des Services, Éléments virtuels, ou votre Compte, et tout autre matériel pouvant faire l'objet d'un droit d'auteur; (2) les marques déposées, logos, noms commerciaux, habillage commercial, marques de service, et les identités commerciales des différentes parties, y compris les nôtres; et (3) d'autres formes de propriété intellectuelle (tout ce qui précède étant désigné collectivement le «Contenu»).

2.2. Votre utilisation personnelle et non commerciale. Sous réserve des conditions du présent Contrat, nous vous accordons une licence limitée, non exclusive, non transférable, ne pouvant faire l'objet d'une sous-licence et révoquant pour accéder et utiliser les Services, y compris les Éléments virtuels et votre Compte pour votre divertissement personnel, non commercial. Les Services, les Éléments virtuels ou votre Compte, y compris le Contenu, mais à l'exclusion de tout support tangible sur lequel les Services peuvent être fournis, sont concédés sous licence et non vendus. La présente licence vous est personnelle uniquement et ne vous confère aucun droit de propriété sur l'un quelconque des Services, Éléments virtuels, ou sur votre Compte (ou sur l'un quelconque de leurs fonctionnalités ou Contenu).

2.3. Restrictions. La licence limitée accordée dans le présent Contrat ne vous donne pas le droit de vendre, de copier (sauf dans les cas d'exceptions légales applicables telles que l'exception de «copie privée» en vertu de la loi applicable), de prêter, de donner à bail, de distribuer, de démonter, de décompiler, de déchiffrer, de pirater, de dériver le code source, d'effectuer une rétro-ingénierie (sauf lorsque cela est autorisé en vertu des exceptions légales applicables découlant de la Directive 2009/24 de l'UE ou d'une autre loi applicable), de modifier, de créer des œuvres dérivées, de commercialiser, ou d'exploiter autrement les Services (y compris le Contenu), les Éléments virtuels ou votre Compte, à moins d'être soumis à des conditions écrites distinctes et expresses fournies par Take-Two autorisant une telle conduite. Sans limiter ce qui précède, rien dans la licence limitée accordée dans le présent Contrat n'autorise l'utilisation des Services (y compris le Contenu), des Éléments virtuels ou de votre Compte de quelque manière que ce soit pour développer, former, améliorer, fournir des documents sources ou promouvoir tout Outils d'IA génératifs; et pour éviter toute ambiguïté, ces utilisations sont explicitement interdites par les présentes. «Outils d'IA génératifs» désigne tout outil ou programme informatique qui utilise des algorithmes ou une technologie communément connus sous le nom d'intelligence artificielle ou d'apprentissage machine pour créer ou générer du contenu tel que, mais sans s'y limiter, du code logiciel, du texte écrit, des images fixes ou animées, des œuvres musicales, des émulations vocales humaines, du matériel audio ou d'autres œuvres créatives basées sur du texte, des images, des invites sonores ou d'autres apports. Si nous résilions votre Compte ou le présent Contrat conformément aux dispositions ci-dessous, toute licence que nous vous accordons pour utiliser les Services, les Éléments virtuels, votre Compte ou tout Contenu prendra immédiatement fin.

2.4. Effet légal. Cette licence décrit certains droits légaux. Vous pouvez avoir d'autres droits en vertu des lois de votre État ou pays. Cette licence ne modifie pas vos droits en vertu des lois de votre État ou pays, si les lois de votre État ou pays ne l'autorisent pas.

3. ÉLÉMENTS VIRTUELS.

«Éléments virtuels» désigne toute monnaie virtuelle, marchandise, article, boost ou effet tel que, mais sans s'y limiter, les pièces, points, gemmes, jetons, armes, véhicules, cartes, bonus, vêtements, équipements, trophées, récompenses, badges ou tout autre actif virtuel dans le jeu mis à disposition, achetés à partir d'une Vitrine numérique, gagnés ou autrement acquis par le biais des Services. Les Éléments virtuels sont concédés sous licence en vertu des conditions du présent Contrat et aucune disposition des présentes ne sera interprété comme vous transférant des droits ou des intérêts de propriété sur lesdits Éléments virtuels. Les Éléments virtuels ne sont disponibles que pour les utilisateurs se trouvant dans certains endroits, et, sauf indication contraire dans votre contrat relatif à la Vitrine numérique concernée, vous ne pouvez pas acheter ou utiliser les Éléments virtuels si vous ne vous trouvez pas dans un endroit approuvé. Les Éléments virtuels ne peuvent être échangés que contre du contenu mis à disposition par le biais des Services, qui est généralement spécifique au jeu. Les Éléments virtuels n'ont aucune valeur monétaire, ne peuvent pas être utilisés en dehors des Services, et ne peuvent pas être vendus, transférés ou échangés contre de l'argent réel ou des objets de valeur en dehors des Services, sauf sous réserve de conditions écrites distinctes et expresses fournies par Take-Two autorisant une telle conduite. Nous avons le droit de modifier, supprimer, déplacer, retirer ou suspendre des Éléments virtuels à tout moment, avec ou sans préavis, et sans aucune responsabilité de quelque nature que ce soit envers vous. Nous pouvons limiter le nombre total d'Éléments virtuels qui peuvent être détenus pour un jeu donné ou qui peuvent être détenus sur votre Compte au total. Nous pouvons limiter la période pendant laquelle vous pouvez détenir ou utiliser des Éléments virtuels liés à un jeu particulier ou à un autre aspect des Services. En outre, le prix et la disponibilité des Éléments virtuels à acheter ou acquérir sont susceptibles d'être modifiés. Vous convenez que vous n'avez aucun droit de propriété ni aucun autre droit sur les Éléments virtuels ou sur votre Compte.

4. ACHATS, FACTURATION ET ABONNEMENTS.

4.1. Vitrites numériques. Certains aspects des Services et certains Éléments virtuels peuvent vous obliger à payer des frais par le biais d'une Vitrine exploitée par nous ou par un tiers (chacun étant une «Vitrine numérique»). Votre partenaire contractuel pour vous fournir ces Services et Éléments virtuels sera la Vitrine numérique. Votre achat par le biais de la

Vitrine numérique est soumis à toutes les conditions générales applicables imposées par la Vitrine numérique (« Conditions de la Vitrine »), qui sont toutes incorporées au présent document par référence. Vous êtes responsable de tous les frais liés à votre achat depuis cette Vitrine numérique et devez fournir des informations de paiement exactes et complètes à la Vitrine numérique. Nous pouvons suspendre ou annuler les Services applicables ou la fourniture d'Éléments virtuels si la Vitrine numérique nous informe qu'elle n'a pas reçu le paiement intégral de votre part après notification préalable raisonnable, ou si vous obtenez, ou tentez d'obtenir, des remboursements en violation des politiques de la Vitrine numérique applicable. La suspension ou l'annulation des Services ou des Éléments virtuels pour non-paiement à la Vitrine numérique pourrait entraîner une perte d'accès et d'utilisation de votre Compte et de tout Contenu ou Services. Afin d'éviter toute ambiguïté, nous n'avons aucune responsabilité envers vous dans le cas où votre accès à l'un des Services est résilié par une Vitrine numérique en raison de votre violation de leurs Conditions de la vitrine.

4.2. Abonnements. Certains aspects des Services peuvent être proposés sur la base d'un abonnement avec des paiements automatiques et récurrents au début de chaque période de facturation (« Abonnement »). Nous nous réservons le droit de modifier les conditions selon lesquelles ces fonctionnalités sont proposées à l'achat à tout moment, moyennant un préavis de trente (30) jours. Veuillez noter que certains Abonnements sont proposés sous réserve de conditions générales supplémentaires, qui peuvent modifier les conditions ci-dessous.

(1) Achat. Les abonnements peuvent être achetés sur une Vitrine numérique. Pour utiliser un Abonnement, vous devez : détenir un droit valide sur le produit ou le service lié à l'Abonnement ; avoir un compte valide auprès de la Vitrine numérique, y compris un mode de paiement actuel, valide et accepté enregistré sur ce compte ; et avoir une connexion Internet. La Vitrine numérique facturera les frais d'abonnement applicables (et toutes les taxes applicables) (« Frais ») au mode de paiement choisi, à chaque date de renouvellement de l'abonnement. Après l'achat, votre Abonnement s'activera et vous bénéficierez d'un accès aux avantages associés à l'Abonnement indiqué au moment de votre inscription.

(2) Renouvellement et annulation automatiques. Votre Abonnement sera automatiquement renouvelé à la fin de chaque période de facturation. La Vitrine numérique déduira de votre mode de paiement les Frais alors en vigueur, sauf si vous annulez votre Abonnement par l'intermédiaire de la Vitrine numérique concernée avant la fin de la période de facturation en cours. Vous pouvez annuler un Abonnement à tout moment, ce qui empêchera le renouvellement automatique et résiliera l'Abonnement, à la fin de votre période de facturation actuelle. Dans ce cas, vous continuerez de bénéficier des avantages jusqu'à ce que l'Abonnement prenne fin à l'issue de la période de facturation alors en cours. Veuillez consulter les Conditions de la Vitrine pour connaître les politiques de remboursement applicables, le cas échéant.

(3) Modifications apportées aux abonnements. Les conditions de tout Abonnement et les avantages inclus dans ledit Abonnement peuvent changer de temps à autre. Les modifications apportées aux avantages peuvent inclure la modification ou la suppression des avantages précédemment demandés. Take-Two peut également retirer un Abonnement à tout moment après l'envoi d'un préavis d'au moins trente (30) jours. Ces modifications seront mises à jour sur la page d'Abonnement de la Vitrine numérique, et vous pourrez recevoir un avis par e-mail de la part de Take-Two et/ou de la Vitrine numérique concernant ces modifications avant qu'elles ne prennent effet. Veuillez lire attentivement toute notification de modification. Si vous n'annulez pas votre Abonnement après avoir reçu un avis de modification des conditions de l'Abonnement, y compris le montant des Frais, ou des avantages inclus dans l'Abonnement, vous serez réputé avoir accepté ces modifications. Les modifications entreront en vigueur au moment du renouvellement automatique de votre Abonnement ou à la date à laquelle vous acceptez explicitement ces modifications, si elles sont antérieures.

5. CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR ET PERSONNALISÉ.

5.1. Contenu généré par l'utilisateur. Le « CGU » comprend tout le contenu numérique ou les communications que les utilisateurs créent, téléchargent ou distribuent via les Services, y compris, mais sans s'y limiter : le texte, les publications, les communications audio ou audiovisuelles ; le code, les scripts, textures, modèles, cartes, fichiers ou autres actifs ou

documents; les photos, images, vidéos ou toute autre œuvre audio ou audiovisuelle; et tout commentaire ou suggestion lié aux Services. Le CGU exclut spécifiquement le Contenu Personnalisé (défini ci-dessous). Vous êtes seul responsable du CGU que vous créez, téléchargez ou distribuez via les Services («Votre CGU») et vous nous déclarez par les présentes que Votre CGU ne violera pas le présent Contrat, y compris, sans limitation, les conditions de la Section 6.

5.2. Droits au CGU. Vous conservez tous les droits, le cas échéant, que vous pourriez avoir en vertu de la loi applicable sur Votre CGU. Si vous détenez de tels droits sur Votre CGU, y compris tout droit d'auteur ou autre droit de propriété intellectuelle, alors, en échange des droits qui vous sont concédés dans le présent Contrat, vous nous accordez par la présente une licence dans le monde entier, libre de droits, de droits d'utilisation, non exclusive et pouvant faire l'objet d'une sous-licence, pour reproduire, modifier, adapter, créer des œuvres dérivées basées sur, publier, distribuer, transmettre, exposer publiquement, communiquer au public, exécuter publiquement, et exploiter autrement Votre CGU au sein de ou via les Services, ou à toute autre fin commerciale et non commerciale liée aux Services, y compris, mais sans s'y limiter, l'amélioration des Services, sans indemnité ni préavis, pendant toute la durée des droits de propriété intellectuelle relatifs à Votre CGU (y compris tous les renouvellements, les inversions, et les extensions de ces droits). Sans limiter ce qui précède, les droits concédés sous licence à Take-Two dans les présentes incluent explicitement le droit pour Take-Two d'autoriser d'autres utilisateurs à utiliser Votre CGU dans le cadre de notre exploitation des Services. En créant, téléchargeant ou distribuant Votre CGU vers ou via les Services, vous nous déclarez que vous possédez tous les droits relatifs à Votre CGU de manière exclusive et non grevée, et que les droits que vous nous accordez dans la présente Section, ainsi que notre exploitation de ces droits, ne violeront ni ne porteront atteinte aux droits des tiers.

5.3. Contenu personnalisé. Certains de nos Services vous permettent d'utiliser nos outils, logiciels d'édition, fonctionnalités dans le jeu ou autres fonctionnalités que nous fournissons («Nos Outils») pour modifier le Contenu afin (par exemple) de créer des niveaux personnalisés, des cartes, actifs dans le jeu, designs, vêtements, personnages, livrés, cours, jeux ou d'autres contenus basés sur le Contenu («Contenu personnalisé»). Le Contenu personnalisé comprend, sans s'y limiter, tout le contenu créé à l'aide de Nos Outils, y compris les actifs du jeu, les cartes, les captures d'écran, les vidéos, les enregistrements audio du jeu, les clips de jeu et les diffusions en direct. Vous ne pouvez utiliser le Contenu Personnalisé qu'avec les Services et/ou uniquement dans la mesure autorisée par nous. Vous êtes seul responsable du Contenu Personnalisé que vous créez et acceptez que ce Contenu Personnalisé ne viole pas le présent Contrat, y compris, sans limitation, les conditions de la Section 6.

5.4. Droits sur le Contenu Personnalisé. Take-Two se réserve tous les droits et la propriété de tout le Contenu sur mesure en vertu de la loi applicable. Si, en vertu de la loi applicable, votre création de Contenu Personnalisé vous permet de détenir des droits de propriété intellectuelle sur ledit Contenu Personnalisé, en échange des droits qui vous sont concédés dans le présent Contrat, vous nous cédez librement par les présentes, lors de la création dudit Contenu Personnalisé, tous les droits, titres et intérêts sur ce Contenu Personnalisé, y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits de propriété intellectuelle dans le monde entier, pendant toute la durée de ces droits de propriété intellectuelle (y compris tous les renouvellements, réversions et extensions de ces droits). Si, malgré la cession qui précède, vous conservez, pour quelque raison que ce soit, un droit de propriété intellectuelle ou d'autres droits sur le Contenu Personnalisé, alors vous nous accordez par les présentes une licence dans le monde entier, libre de droits, non exclusive et pouvant faire l'objet d'une sous-licence, pour utiliser, reproduire, modifier, adapter, créer des œuvres dérivées, publier, distribuer, transmettre, exposer en public, communiquer au public, exécuter publiquement, et exploiter autrement ledit Contenu Personnalisé au sein de ou via les Services, ou à toute autre fin commerciale et non commerciale liée aux Services, y compris, mais sans s'y limiter, l'amélioration des Services, sans indemnité ni préavis, pendant toute la durée des droits de propriété intellectuelle afférents à ce Contenu Personnalisé (y compris tous les renouvellements, réversions et extensions de ces droits). Sans limiter ce qui précède, les droits concédés sous licence à Take-Two dans les présentes incluent explicitement le droit pour Take-Two d'autoriser d'autres utilisateurs à utiliser ledit Contenu personnalisé dans le cadre de notre exploitation des Services.

5.5. Modération du contenu; droit de suppression. Nous n'avons aucune obligation d'héberger, de maintenir, de prendre en charge ou de distribuer Votre CGU ou le Contenu personnalisé que vous créez. Nous n'avons pas nécessairement

examiné et ne sommes pas obligés de surveiller activement tout CGU ou Contenu personnalisé qui pourrait être disponible via les Services. Nous ne confirmons pas la sécurité, la qualité ou l'originalité de tout CGU ou Contenu personnalisé. Le CGU et le Contenu personnalisé ne représentent pas les opinions de Take-Two ou de sa direction, de ses employés ou de toute autre personne associée à nous. Vous comprenez que nous pouvons modifier, supprimer, bloquer, masquer ou retirer tout ou partie du CGU ou du Contenu personnalisé, et signaler tout CGU ou Contenu personnalisé illégal et toute information utilisateur associée aux autorités compétentes. Conformément à nos obligations en vertu de la loi applicable, si nous prenons des mesures défavorables à l'encontre de Votre CGU ou du Contenu personnalisé que vous créez à partir des Services, suspendons ou interdisons votre Compte, ou restreignons autrement votre accès à tout ou partie des Services, Éléments virtuels ou votre Compte à la suite de Votre CGU ou du Contenu personnalisé que vous créez, nous nous efforcerons de vous en informer.

6. RÈGLES DE L'UTILISATEUR.

Aux fins de la présente Section 6, les «Services» comprennent les Éléments virtuels et votre Compte; et les «Matériels» désignent Votre CGU et tout Contenu personnalisé que vous créez.

6.1. Absence de conduite illégale ou d'exploitation commerciale non autorisée. Vous convenez que:

- (1) Vous n'utiliserez les Services qu'à des fins légales, conformément aux lois applicables.
- (2) Vous n'utiliserez pas les Services dans le cadre d'un pari d'argent ou d'une autre chose de valeur, sauf sous réserve de conditions écrites distinctes et expressees fournies par Take-Two autorisant ce comportement.
- (3) Vous utiliserez les Services pour votre propre usage personnel et non commercial, et vous n'exploiterez pas commercialement les Services, sauf sous réserve de conditions écrites distinctes et expressees fournies par Take-Two autorisant une telle conduite. Cela inclut le fait de participer, d'effectuer ou d'encourager la collecte, la vente ou l'échange de tout élément des Services (y compris, mais sans s'y limiter, tout Éléments virtuel ou Compte) qui n'est pas explicitement autorisé par Take-Two; de faciliter, de créer ou de maintenir toute connexion non autorisée aux Services (y compris, tout serveur non autorisé qui modifie, imite ou se connecte autrement à l'un des Services); et de créer ou de participer à toute exploitation des différences de prix des Éléments virtuels par tout moyen (par exemple, entre les cours en vigueur en argent réel).

6.2. Respect de la propriété intellectuelle. Vous acceptez de ne pas utiliser les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout Matériel qui enfreint les droits d'auteur, la marque commerciale ou d'autres droits de propriété intellectuelle d'un tiers, ou qui enfreint autrement les conditions de la Section 5.

6.3. Code de conduite. Vous convenez que:

- (1) Vous n'utiliserez pas de moyens inappropriés ou non autorisés pour interférer avec la capacité d'un autre utilisateur à utiliser les Services comme prévu, pour obtenir un avantage injuste en matière de jeu, ou pour accéder à des Éléments virtuels, ou à d'autres Contenus sur lesquels vous n'avez pas de droits valides. Cela inclut l'utilisation de tricheries, de modifications non autorisées, de piratages, de problèmes ou d'autres exploits techniques, ainsi que l'hameçonnage, l'escroquerie ou l'ingénierie sociale.
- (2) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout Matériel qui viole ou porte atteinte à la vie privée d'une autre personne. Cela inclut le «doxing», c.-à-d. le partage ou la menace de partager des informations pour embarrasser, intimider, nuire ou harceler une autre personne.
- (3) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout Matériel qui est sciemment ou intentionnellement trompeur, faux ou frauduleux. Vous n'utiliserez pas les Services pour vous livrer à des «spams», c'est-à-dire utiliser de manière répétée ou périodique un canal de communication d'une manière qui perturbe ou interfère avec les opérations des Services, fait la publicité de tout produit ou service tiers, ou affecte négativement la capacité de tout autre utilisateur à utiliser les Services comme prévu.
- (4) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer du Matériel qui contient des représentations ou des descriptions réelles ou extrêmement réalistes de scènes d'horreur, de violence excessive, de torture ou de

crauté animale. Cela inclut toutes les représentations de ce contenu, que le Matériel soit réel ou manipulé, des supports d'animation, des images générées par ordinateur ou d'autres créations numériques.

(5) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer du Matériel ou vous engager dans une conduite qui décrit, promeut ou tente de normaliser, encourager ou entraîner sciemment le trouble alimentaire, le suicide ou d'autres actes d'automutilation physique d'une autre personne. Cela inclut les Matériaux ou les comportements raisonnablement compris pour faciliter ou encourager une autre personne à se blesser physiquement ou à s'affaiblir; à consommer des quantités dangereuses d'alcool, de drogues ou d'autres substances; et à se blesser soi-même ou menacer de le faire pour intimider, manipuler ou contraindre quelqu'un d'autre.

(6) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer du Matériel ou vous engager dans une conduite abusive, intimidation, harcèlement ou raisonnablement comprise comme une menace physique ou verbale contre une autre personne. Cela inclut les Matériaux diffamatoires et les comportements tels que le fait de causer un préjudice, de détourner le flux, la puissance ou tout autre comportement abusif dans le jeu.

(7) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout Matériel ou vous engager dans une conduite pornographique, obscène ou de harcèlement sexuel. Cela inclut la distribution de Contenus sexuellement suggestifs non sollicités ou non souhaités, la participation à une sexualisation non sollicitée ou non souhaitée d'une autre personne, la réalisation de menaces ou d'attaques basées sur la sexualité ou l'activité sexuelle réelle, perçue ou supposée d'une autre personne, ou le partage non autorisé de contenu sexuellement suggestif ou explicite d'une autre personne sans son consentement (c.-à-d. la «pornodivulgateur»).

(8) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout Matériel qui décrit, promeut ou tente de normaliser, encourager ou entraîner sciemment l'abus sexuel de mineurs. Cela inclut les Matériels qui, de quelque manière que ce soit, sexualisent des mineurs, y compris les médias réels ou manipulés, les animations, les images générées par ordinateur ou toute autre création numérique; s'engagent ou tentent de s'engager dans une communication sexuellement suggestive ou explicite avec un mineur; et sollicitent des Matériels sexuellement suggestifs ou explicites de la part d'un mineur, ou les partagent avec un mineur.

(9) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger, distribuer du Matériel ou adopter un discours ou un comportement haineux, que nous définissons comme toute forme d'expression raisonnablement comprise comme attaquant ou promouvant la haine ou la violence contre un individu ou un groupe sur la base de l'une des caractéristiques suivantes: âge; couleur ou race; handicap; origine ethnique; sexe ou identité de genre; origine nationale ou statut d'immigration; affiliation religieuse; sexe ou orientation sexuelle; service militaire; classe socio-économique, statut, ou caste; ou poids, taille ou constitution physique.

(10) Vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer des Documents ou vous engager dans une conduite qui décrit, promeut ou soutient l'extrémisme violent ou le terrorisme. Cela inclut tout Matériel ou comportement qui est raisonnablement compris comme soutenant la violence extrémiste ou les auteurs de tels actes; et promouvant les idéologies extrémistes ou les théories du complot qui encouragent ou incitent à la violence contre autrui.

(11) Vous suivrez toutes les règles supplémentaires énoncées dans les Normes de la communauté (<http://www.take2games.com/community-standards>) relatives aux personnes qui peuvent s'appliquer à votre utilisation des jeux, applications, produits ou sites Web spécifiques au sein des Services, qui sont tous incorporés au présent document par référence.

(12) Outre ce qui précède, vous n'utiliserez pas les Services pour créer, télécharger ou distribuer tout autre Matériel, pour adopter une conduite illégale ni pour tenter de commettre ou de conspirer en vue de commettre l'une des violations spécifiées dans le présent Code de conduite.

6.4. Aucune d'exploitation technique. Vous convenez que:

(1) Vous n'utiliserez pas de proxy IP ou d'autres méthodes pour dissimuler votre emplacement ou votre lieu de résidence, y compris, mais sans s'y limiter, pour contourner les restrictions géographiques sur l'accès au Contenu,

les contrôles d'accès ou les mesures de protection techniques; ou pour vous engager dans des activités illégales en vertu de la loi locale applicable.

(2) Vous ne devez pas, sauf sous réserve de conditions écrites expresses distinctes fournies par Take-Two, utiliser les Services via, ou copier tout Contenu vers un serveur distant, un PC virtuel ou un autre système ou réseau, y compris, sans s'y limiter, un système qui permet (ou prétend permettre) que lesdits Services ou Contenus soient téléchargés ou diffusés en streaming sur un ou plusieurs appareils distincts compatibles avec Internet.

(3) Vous n'utiliserez, ne promouvrez ni ne mettez à disposition aucun bug, problème, exploit, tricherie, piratage, script, bot, mode non autorisé ou autre méthode conçue pour interagir de manière malveillante avec les Services, y compris, mais sans s'y limiter, pour violer le présent Contrat; pour collecter des informations ou des données d'utilisateur; exploiter les vulnérabilités du système; contourner la modération du contenu ou les systèmes de filtrage; ou autrement intercepter, rediriger ou interférer avec le fonctionnement des Services.

(4) Vous vous engagez à ne pas procéder à de l'ingénierie inverse, décompiler ou désassembler (sauf lorsque cela est autorisé en vertu des exceptions légales applicables découlant de la Directive UE 2009/24 ou d'une autre loi applicable), afficher, exécuter, préparer des travaux dérivés basés sur les Services, ou modifier autrement les Services, en tout ou en partie, sans notre consentement écrit préalable explicite.

(5) Vous n'utiliserez pas les Services pour distribuer, télécharger ou transmettre tout logiciel, script, code ou autre information (y compris, mais sans s'y limiter, tout virus, ver, timebot, cancelbot, cheval de Troie, piratage ou autre code nuisible) pour modifier ou altérer les Services de toute manière non autorisée, ou pour transmettre lesdites informations.

6.5. Soutenir ou encourager les violations. Vous vous engagez à ne pas fournir d'assistance matérielle en cas de violation ou de tentative de violation du présent Contrat par un autre utilisateur. Cela inclut le soutien financier, la fourniture de savoir-faire, d'expertise ou toute autre assistance, ou l'encouragement répété à adopter une conduite qui viole le présent Contrat.

6.6. Applicabilité aux employés, agents et sous-traitants. Pour plus de clarté, les règles de conduite et de comportement énoncées dans la présente Section 6 s'appliquent à vos communications et interactions avec les employés, agents et sous-traitants de Take-Two, y compris, sans s'y limiter, les membres de notre service client, de notre équipe d'ingénierie, de sécurité ou de nos équipes de la communauté.

6.7. Conséquences des violations. Si vous enfreignez le Contrat, y compris, mais sans s'y limiter, les Règles d'utilisation de la présente Section 6 (telles que modifiées de temps à autre), Take-Two se réserve le droit de prendre des mesures défavorables à votre encontre, y compris, sans s'y limiter: réinitialiser tout ou partie de la progression dans le jeu associée à votre Compte; suspendre votre accès à tout ou partie des Services, des Éléments virtuels ou de votre Compte; mettre fin à votre accès à tout ou partie des Services, des Éléments virtuels, ou fermer votre Compte conformément aux dispositions de résiliation ci-dessous; vous empêcher de créer un Compte ou d'accéder aux Services à l'avenir; ou prendre les mesures juridiques appropriées pour faire respecter le présent Contrat ou nos autres droits en vertu de la loi applicable. Nous pouvons informer les forces de l'ordre ou tout autre organisme gouvernemental ou réglementaire, et fournir toutes les données personnelles associées comme indiqué dans notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>), si la violation implique une menace pour votre vie ou votre sécurité ou celles d'autrui, ou toute autre activité que nous estimons illégale. Nous nous réservons le droit de prendre des mesures défavorables à votre encontre sur la base des informations que nous pourrions recevoir de tiers, y compris, mais sans s'y limiter, d'autres utilisateurs, les forces de l'ordre, les agences gouvernementales ou d'autres autorités de réglementation. Nous ne sommes pas responsables de toute violation du présent Contrat par vous ou par tout autre utilisateur.

6.8. Surveillance; Outils utilisateur et Systèmes automatisés. Nous pouvons (mais ne sommes pas obligés de) surveiller activement l'utilisation des Services à diverses fins, y compris la prévention de la tricherie et du piratage, la garantie de votre conformité au présent Contrat, l'application des conditions du présent Contrat et l'amélioration des Services.

Les Services peuvent utiliser des systèmes de modération et de filtrage, tels que des filtres de mots automatisés et des logiciels de contenu ou de reconnaissance de symboles, qui sont destinés à empêcher ou à interrompre la distribution de Matériel qui viole le présent Contrat. Les Services peuvent également inclure des outils permettant aux utilisateurs

de contrôler leurs interactions avec d'autres utilisateurs, tels que le fait de permettre aux utilisateurs de s'inscrire au chat texte ou aux communications vocales dans le jeu, ou de permettre aux utilisateurs de «couper le son» ou de bloquer d'autres utilisateurs. Les Services peuvent comporter des outils de signalement, soit dans le jeu, soit via des sites Web d'assistance dédiés, grâce auxquels les utilisateurs peuvent signaler les violations du Code de conduite afin que nous puissions les examiner.

Les fonctionnalités et outils décrits ci-dessus peuvent incorporer des algorithmes, l'intelligence artificielle, l'apprentissage automatique ou d'autres systèmes automatisés pour nous aider à atteindre les objectifs décrits dans la présente Section à l'échelle et dans la mesure nécessaires pour maintenir efficacement les Services pour nos utilisateurs.

Les systèmes de modération et de filtrage peuvent varier selon les Services, y compris en fonction du Contenu, de la catégorie d'âge ou du public cible d'un Service particulier. Vous trouverez plus d'informations sur la façon dont nous surveillons et collectons les données concernant l'utilisation des Services dans notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>). Pour plus d'informations sur le signalement des violations de nos politiques, veuillez consulter notre Service client (<http://www.take2games.com/support>).

7. RAPPORTS DE CONTENU; DEMANDES DE RETRAIT; DMCA.

7.1. Contenu nocif ou illégal. Si vous avez connaissance d'un CGU ou d'un Contenu personnalisé disponible sur les Services qui violent les Règles d'utilisation énoncées à la Section 6 du présent Contrat, y compris le Code de conduite, vous pouvez nous en informer à l'aide des outils de signalement situés dans le jeu ou sur nos sites Web d'assistance client. Veuillez consulter notre Service client (<http://www.take2games.com/support>) pour plus d'informations sur la manière de signaler un CGU ou un Contenu personnalisé qui enfreint les Règles de l'utilisateur. En nous envoyant une telle notification, vous confirmez que vous pensez de bonne foi que le CGU ou le Contenu personnalisé que vous signalez viole le Contrat et que les informations fournies dans votre notification sont exactes et complètes.

7.2. Avis de violation des droits d'auteur ou des marques déposées. Nous répondons aux avis de violation des droits d'auteur qui répondent aux exigences du Digital Millennium Copyright Act, 17U.S.C. §512 («DMCA»). Si vous pensez qu'un Contenu, un CGU, un Contenu personnalisé ou tout autre aspect des Services constitue une violation des droits d'auteur ou un détournement de votre marque de commerce, veuillez envoyer un avis de violation présumée à notre agent désigné avec les informations écrites suivantes:

- (1) Vos nom, adresse, numéro de téléphone et adresse e-mail;
- (2) Une description détaillée de l'œuvre protégée par le droit d'auteur qui, selon vous, a été violée;
- (3) L'URL ou une description détaillée de l'endroit où se trouve le matériel dont vous prétendez qu'il est en infraction;
- (4) Votre déclaration selon laquelle vous pensez de bonne foi que l'utilisation contestée n'est pas autorisée par le titulaire du droit d'auteur, son agent ou la loi applicable;
- (5) Votre déclaration, sous peine de parjure, selon laquelle les informations contenues dans votre avis sont exactes et que vous êtes le titulaire du droit d'auteur ou que vous êtes autorisé à agir au nom du titulaire du droit d'auteur; et
- (6) Une signature physique ou électronique du titulaire du droit d'auteur en cause ou de la personne autorisée à agir en son nom.

Les coordonnées de notre agent désigné sont suivantes:
Prestataire de services: Take-Two Interactive Software, Inc.
Adresse postale: Take-Two Interactive Software, Inc.
110 W 44th Street New York, New York 10036, États-Unis
États-Unis d'Amérique
Attention: Avis de retrait DMCA

Veillez noter qu'en vertu de la DMCA, vous pouvez être tenu responsable des dommages (y compris les frais et honoraires d'avocat) si vous déclarez sciemment de manière erronée que le matériel ou l'activité est en infraction. Veuillez également noter que les informations fournies dans votre avis de violation des droits d'auteur peuvent être fournies à la personne responsable du matériel prétendument contrefaisant.

7.3. Politique relative aux contrevenants récidivistes. Si vous violez à plusieurs reprises le présent Contrat, par exemple en enfreignant nos droits de propriété intellectuelle, le Code de conduite, ou les droits de tiers, nous nous réservons le droit de prendre des mesures défavorables à votre encontre, y compris, sans limitation: suspendre votre accès à tout ou partie des Services, Éléments virtuels et/ou votre Compte; clôturer votre Compte conformément aux dispositions de résiliation ci-dessous; vous empêcher de créer un Compte ou d'accéder aux Services à l'avenir; ou prendre des mesures légales appropriées pour faire appliquer le présent Contrat ou nos autres droits en vertu de la loi applicable.

8. MISES À JOUR ET FONCTIONNALITÉS.

8.1. Mises à jour et modifications. Nous pouvons fournir des correctifs, des mises à jour ou des mises à niveau des Services, des Éléments virtuels ou de votre Compte qui peuvent être nécessaires pour continuer à utiliser les Services, y compris des mises à jour automatiques ou «en arrière-plan» sans préavis. Ces mises à jour sont soumises au présent Contrat, sauf si d'autres conditions sont présentées avec les mises à jour, auquel cas ces autres conditions s'appliquent. Nous ne sommes pas tenus de mettre à disposition des mises à jour. Nous ne garantissons pas que nous prendrons en charge la version du système ou de l'appareil pour lequel vous avez acquis une licence, obtenu ou acheté une partie des Services, sauf si nous avons fait des réclamations concernant la compatibilité. Nous pouvons de temps à autre, sans frais supplémentaires pour vous, modifier, altérer ou suspendre, que ce soit en partie, l'un de nos Services, Éléments virtuels et/ou votre Compte, pour une raison valable. Les raisons valables comprennent, sans s'y limiter, l'amélioration de nos Services, de nos Éléments virtuels ou de votre Compte (comme l'offre de nouveaux Services, Éléments virtuels ou Contenu); les changements nécessaires à l'équilibrage du jeu, à la correction des bogues, à la prévention ou à la lutte contre les exploits; les changements nécessaires en raison d'un nouvel environnement technique, d'une augmentation ou d'une diminution du nombre d'utilisateurs; une violation présumée ou réelle de la propriété intellectuelle; des changements dans les licences que nous détenons auprès de tiers ou d'autres exigences de conformité de tiers; la résiliation d'accords que nous avons conclus avec des tiers pour quelque raison que ce soit; l'interruption de la fourniture, par un tiers, d'un service ou d'une fonctionnalité qui fait partie de nos Services, d'un Élément virtuel ou de votre Compte ou qui y est interconnecté; des changements de coûts spécifiques et vérifiables sur le marché libre; les améliorations nécessaires à la sécurité des utilisateurs ou des tiers; ou d'autres raisons matérielles, juridiques, réglementaires ou de sécurité.

8.2. Joueurs générés automatiquement. Dans le cadre des Services, nous pouvons vous offrir la possibilité de jouer avec vos amis ou d'autres adversaires. Pour s'assurer que vous disposez d'adversaires au bon niveau de compétence, certains de ces adversaires peuvent être des joueurs générés automatiquement et contrôlés par ordinateur qui ressemblent à des personnes réelles.

8.3. Disponibilité. Les Services, Éléments virtuels, Contenu ou votre Compte peuvent être proposés pour une durée limitée, ou peuvent varier en fonction de votre région ou de votre appareil. Si vous changez de région, sans préjudice de nos obligations de portabilité en vertu de la loi applicable et en fonction de votre accord avec la Vitrine numérique applicable, vous devrez peut-être réacquies certains Services, Éléments virtuels ou Contenus que vous avez payés ou acquis dans votre région précédente. De même, si vous changez de région, il se peut que vous ne puissiez plus accéder à certains Services, Contenus ou Éléments virtuels auxquels vous avez pu accéder dans votre région précédente si ces Services, Contenus ou Éléments virtuels sont interdits par les lois applicables de la nouvelle région dans laquelle vous êtes présent.

8.4. Services tiers. Vous pouvez avoir la possibilité, via les Services, d'accéder à ou d'activer du contenu, des logiciels, des applications, des produits, des sites Web, des plateformes, des fonctionnalités et des services exploités par des tiers qui ne font pas partie de Take-Two ou qui ne sont pas sous notre contrôle («Services tiers»). Si vous choisissez d'accéder

à, de traiter avec, d'activer ou d'interagir autrement avec ces Services tiers, vous comprenez que vous demandez à l'entité tierce concernée de mettre ces Services tiers à votre disposition. Vous êtes responsable de vos relations avec des tiers. Lorsque vous utilisez nos Services pour accéder à des Services tiers, toutes les conditions d'utilisation applicables associées aux Services tiers régiront votre utilisation de ce Service tiers. Nous n'approuvons aucun Service tiers mis à disposition ou commercialisé sur, ou par l'intermédiaire des Services. Nous ne vous concédons aucun droit de propriété intellectuelle dans le cadre des Services tiers, et nous ne sommes pas responsables envers vous ou d'autres personnes des Services tiers ou des résultats, des informations, du contenu ou des interactions que vous pouvez rencontrer en les utilisant. Toute préoccupation concernant les résultats, les informations, le contenu ou les interactions que vous pouvez rencontrer lors de l'utilisation de ces Services tiers doit être adressée au fournisseur de ces Services tiers.

8.5. Services Internet. Les Services peuvent nécessiter une connexion à Internet via un réseau sans fil ou cellulaire et, par conséquent, peuvent recevoir certaines informations standard sur l'appareil, le système et le logiciel que vous utilisez pour vous connecter aux Services. Ces informations sont collectées et utilisées par nous conformément à notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>). Vous êtes seul responsable de la maintenance et de la fiabilité de votre connexion Internet à vos propres frais et de tous les frais d'utilisation qui pourraient découler de votre accès aux Services, via tout réseau sans fil ou cellulaire.

8.6. Publicité de tiers. Certains des Services peuvent inclure des publicités ou des liens vers des sites Web, contenus, biens, promotions ou services tiers («Publicité de tiers»). Nous ne sommes pas responsables de, et ne contrôlons le contenu d'aucune Publicité de tiers, et l'inclusion de ladite Publicité de tiers dans les Services ne signifie pas que nous approuvons ladite Publicité de tiers ou les sites Web, contenus, biens, promotions, services ou pratiques commerciales des fournisseurs tiers de ladite Publicité de tiers.

9. VOS RESPONSABILITÉS ENVERS NOUS.

Vous acceptez de défendre, d'indemniser et de dégager Take-Two de toute responsabilité directe, de tout dommage, de toute perte découlant de, ou en relation avec: (1) votre violation du présent Contrat; (2) toute information ou tout contenu que vous fournissez qui enfreint les droits d'un tiers lorsque nous l'utilisons conformément au présent Contrat; et (3) vos actes ou omissions illicites. Nous pouvons aider, à nos propres frais, à la défense de toute question soumise à une indemnisation de votre part, et dans ce cas, vous acceptez de coopérer avec nous, et nous prendrons des mesures raisonnables pour atténuer nos pertes. Cependant, vous n'êtes pas tenu d'indemniser Take-Two en ce qui concerne toute responsabilité, tout dommage ou toute perte découlant de ou en relation avec les actes ou omissions par négligence, la fraude ou la faute intentionnelle de Take-Two, des employés, sous-traitants ou agents de Take-Two, ou dans la mesure où vous n'êtes pas responsable de la violation.

Vous êtes seul responsable de tous les frais de tiers que vous encourez pour utiliser les Services, les Éléments virtuels ou votre Compte.

10. RÉSILIATION.

Vous pouvez cesser d'utiliser les Services, les Éléments virtuels ou votre Compte à tout moment et résilier le présent Contrat, en détruisant ou en supprimant toutes les copies de tout matériel ou logiciel en votre possession et/ou en supprimant votre Compte. En outre, vous pouvez nous demander de supprimer votre Compte et vos informations personnelles à tout moment, conformément à notre Politique de confidentialité (<http://www.take2games.com/privacy>).

Pour tous Services, Éléments virtuels et/ou Comptes qui vous sont fournis pour une durée indéterminée, nous avons le droit de résilier le présent Contrat et votre accès aux Services, Éléments virtuels et votre Compte, ou de cesser de fournir lesdits Services, à tout moment et pour quelque raison que ce soit, à notre seule discrétion. Si nous disposons de moyens raisonnables pour vous contacter et, lorsque cela est possible, nous essaierons de vous informer raisonnablement à l'avance de la prise d'effet de cette résiliation ou cessation des Services. S'il n'est pas possible de vous en informer à l'avance, nous nous efforcerons de vous en informer rapidement par la suite. Si votre lieu de résidence habituel est en

Allemagne, le droit des deux parties à une résiliation extraordinaire pour motif valable ne sera pas affecté. Un motif valable existe si la partie qui résilie, en tenant compte de toutes les circonstances du cas individuel et en s'appesantissant sur les intérêts des deux parties, ne peut raisonnablement pas être censée poursuivre la relation contractuelle jusqu'à la résiliation convenue, ou jusqu'à l'expiration d'un délai de préavis.

Nous pouvons immédiatement résilier ou suspendre votre droit d'accès à tout aspect des Services, des Éléments virtuels, du Contenu et/ou de votre Compte si vous violez le présent Contrat; utilisez les Services, les Éléments virtuels ou votre Compte de manière frauduleuse, illégale ou d'une manière autre que celle prévue; engagez une procédure défavorable à notre encontre; ou si nous sommes soumis à une obligation légale de le faire. Si nous décidons de résilier ou de suspendre votre droit d'accéder à tout ou partie des Services, des Éléments virtuels ou de votre Compte, nous essaierons de vous informer à l'avance de cette résiliation ou suspension, sauf si la mesure est prise en vertu d'une obligation légale qui ne nous oblige pas à vous informer ou s'il n'est pas possible pour nous de le faire.

Vous reconnaissez et acceptez que si le présent Contrat est résilié (ou si nous mettons fin à votre droit d'accéder à l'un quelconque des Services, Éléments virtuels, Contenu ou à votre Compte conformément aux conditions du présent Contrat), les licences qui vous sont accordées en vertu du présent Contrat (ou en ce qui concerne lesdits Services, Éléments virtuels, Contenu ou Compte) seront immédiatement résiliées.

11. AVERTISSEMENT DE CRISE PHOTOSENSIBLE.

Un très faible pourcentage d'individus peut faire des crises d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes, y compris certains des effets visuels qui apparaissent dans des jeux vidéo. Des symptômes peuvent même être ressentis par des personnes qui ne présentent aucun antécédent d'épilepsie ou de photosensibilité. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie ou de photosensibilité, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à l'un de nos jeux vidéo.

Si vous présentez l'un des symptômes suivants pendant que vous jouez à l'un de nos jeux vidéo, cessez immédiatement l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu: vertiges, troubles de la vision, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions.

12. DISPOSITIONS DIVERSES.

12.1. Généralités. Le présent Contrat, ainsi que tous les documents ou toutes les politiques qui y sont liés, constitue l'intégralité de l'accord conclu entre vous et nous pour l'utilisation des Services (y compris les Éléments virtuels et votre Compte). Il remplace tout accord écrit préalable entre vous et nous concernant votre utilisation de ces derniers. Vous acceptez que nous puissions céder le présent Contrat, en tout ou en partie, à tout moment. Si notre cession entraîne un changement de notre part en tant que partie contractante, vous avez le droit de résilier le présent Contrat. Vous n'êtes pas autorisé à céder vos droits ou à transférer vos obligations en vertu du présent Contrat, ni à transférer vos droits d'utilisation des Services, des Éléments virtuels ou de votre Compte. Si votre lieu de résidence habituel est en Allemagne, la phrase précédente ne s'applique pas aux réclamations monétaires que vous pourriez avoir à notre encontre qui découlent du présent Contrat. Si une disposition du présent Contrat est jugée inapplicable pour quelque raison que ce soit, ladite disposition ne sera reformulée que dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable ou supprimée entièrement du Contrat et les dispositions restantes du présent Contrat resteront en vigueur. Les Sections 1, 2.1, 2.2, 2.3, 4, 5, 6, 8 – 15 et ceux qui, par leur nature, s'appliquent après la fin du présent Contrat survivront à toute résiliation ou annulation du présent Contrat. Chaque partie peut divulguer des informations relatives au présent Contrat ou à l'utilisation des Services, si cela est nécessaire pour satisfaire à toute loi, réglementation, procédure judiciaire ou demande gouvernementale.

12.2. Lois sur les exportations. Vous devez vous conformer à toutes les lois et réglementations nationales et internationales applicables en matière d'exportation (qui peuvent être modifiées de temps à autre) applicables aux Services, aux Éléments virtuels ou à votre Compte, qui comprennent des restrictions sur les destinations, les utilisateurs et l'utilisation de. Vous acceptez de ne pas utiliser, exporter, réexporter, télécharger ou autrement transférer toute partie des Services, des

Éléments virtuels ou de votre Compte dans (ou à un ressortissant ou résident de) tout pays vers lequel les États-Unis ont imposé un embargo sur les marchandises, ou à quiconque figurant sur la liste des ressortissants spécialement désignés et des Personnes bloquées du Département du Trésor des États-Unis et d'autres listes de sanctions administrées par l'Office of Foreign Assets Control (OFAC). Vous déclarez et garantissez que vous ne vous trouvez pas dans un pays sous embargo, que vous n'êtes pas sous le contrôle d'un pays sous embargo ni un ressortissant ou un résident de celui-ci, et que vous n'êtes pas un Ressortissant spécifiquement désigné ni une Personne bloquée.

13. NOUS CONTACTER.

Si vous avez des questions ou des préoccupations concernant les Services, les Éléments virtuels, votre Compte ou le présent Contrat, veuillez consulter le Service client (<http://www.take2games.com/support>) de Take-Two et déposer un ticket d'assistance. Le Service client (<http://www.take2games.com/support>) de Take-Two vous fournit un point de contact unique afin que vous puissiez communiquer avec Take-Two.

Les forces de l'ordre, les régulateurs, les autorités nationales et les signaleurs de confiance souhaitant contacter Take-Two doivent consulter le document Take-Two Law Enforcement (<http://www.take2games.com/law-enforcement>) et suivre les instructions qui y sont énoncées afin de correspondre avec Take-Two et de lui fournir un service efficace. Le document Take-Two Law Enforcement (<http://www.take2games.com/law-enforcement>) fournit un point de contact unique afin que les forces de l'ordre, les régulateurs, les autorités nationales et les signaleurs de confiance puissent communiquer avec Take-Two et ses représentants légaux.

14. DROIT APPLICABLE, LITIGES ET RESPONSABILITÉ: AU, CH, EEE, ROYAUME-UNI.

Si vous résidez habituellement en Australie, en Suisse, au Royaume-Uni ou dans tout territoire de l'Espace économique européen, les conditions de la présente Section 14 s'appliquent à votre contrat légal avec Take-Two. Si vous résidez habituellement en dehors de ces territoires ou juridictions, veuillez consulter la Section 15 ci-dessous.

14.1. Droit applicable et juridiction compétente. Le présent Contrat sera régi et interprété en vertu des lois de votre pays de résidence, sans égard aux règles de conflit de lois. La compétence exclusive pour tous les litiges sera celle des tribunaux compétents de votre pays de résidence habituelle.

14.2. Limitations de notre responsabilité. EN AUCUN CAS TAKE-TWO NE SERA RESPONSABLE EN VERS VOUS DE TOUTE PERTE OU DOMMAGE INDIRECT, OU DE TOUTE VIOLATION DE SES OBLIGATIONS DUE À UN CAS DE FORCE MAJEURE, DÉCOULANT DE OU EN RELATION AVEC LES SERVICES OU LE PRÉSENT CONTRAT. RIEN DANS LE PRÉSENT CONTRAT N'EST DESTINÉ À EXCLURE DES DROITS OU DOMMAGES NON EXCLUSIFS QUI NE PEUVENT ÊTRE EXCLUS EN VERTU DE LA LOI APPLICABLE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE RESPONSABILITÉ POUR FRAUDE, DÉCÈS OU TOUT DOMMAGE CORPOREL DÉCOULANT DE NOTRE NÉGLIGENCE.

Si une loi applicable prévoit qu'il existe une garantie concernant tout bien ou service que nous fournissons en lien avec le présent Contrat, et si notre responsabilité en cas de non-respect de cette garantie ne peut être exclue, mais peut être limitée, alors notre responsabilité pour ce manquement est limitée (à notre choix), dans le cas d'une fourniture de marchandises, au remplacement des marchandises ou à la fourniture de marchandises équivalentes, à la réparation des marchandises, ou au remboursement intégral ou partiel, ou, dans le cas d'une prestation de services, à la fourniture à nouveau des services, au remboursement de la partie non utilisée ou à l'indemnisation pour sa valeur réduite.

15. DROIT APPLICABLE, LITIGES ET RESPONSABILITÉ: ÉTATS-UNIS ET RESTE DU MONDE.

Si vous résidez habituellement aux États-Unis ou dans tout territoire autre que l'Australie, la Suisse, le Royaume-Uni ou tout territoire de l'Espace économique européen, les conditions de la présente Section 15 s'appliquent à votre contrat légal avec Take-Two. Si vous résidez habituellement en Australie, en Suisse, au Royaume-Uni ou dans tout territoire de l'Espace économique européen, veuillez consulter la Section 14 ci-dessus.

15.1. Droit applicable et juridiction compétente. Le présent Contrat est conclu dans l'État de New York et sera régi et interprété en vertu des lois de l'État de New York, sans égard aux règles de conflit de lois. Sauf indication contraire expresse dans la Section 15.5, la compétence exclusive pour tous les litiges entre vous et Take-Two est attribuée aux tribunaux d'État et fédéraux situés dans le Comté de New York, New York, et vous et Take-Two acceptez chacun leur compétence personnelle et renoncez à toute objection à la compétence de ces tribunaux.

15.2. Exclusion de garantie. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, LES SERVICES VOUS SONT FOURNIS «EN L'ÉTAT», «SELON LA DISPONIBILITÉ» ET «AVEC TOUTES LES FAUTES». NI TAKE-TWO, NI AUCUNE VITRINE NUMÉRIQUE, NI AUCUN DE NOS DIRIGEANTS, DIRECTEURS, RESPONSABLES, EMPLOYÉS, AGENTS OU CONCÉDANTS DE LICENCE RESPECTIFS NE FONT DE DÉCLARATIONS, DE GARANTIES OU DE PROMESSES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT CONCERNANT LE LOGICIEL, LE CONTENU, LES SERVICES TIERS OU D'AUTRES SERVICES, QU'ILS SOIENT EXPLICITES OU IMPLICITES, STATUTAIRES OU AUTRES. NI TAKE-TWO NI AUCUNE VITRINE NUMÉRIQUE NE GARANTISSENT QUE LES SERVICES OU LES SERVICES DE TIERS SERONT PRÉCIS OU FIABLES, ININTERROMPUS, OPPORTUNS, SÉCURISÉS, EXEMPTS D'ERREURS OU DE VIRUS. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI LOCALE, TAKE-TWO ET CHAQUE VITRINE NUMÉRIQUE DÉCLINENT TOUTE GARANTIE IMPLICITE, Y COMPRIS POUR L'ABSENCE DE CONTREFAÇON, LA QUALITÉ MARCHANDE, L'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER ET LA QUALITÉ SATISFAISANTE.

15.3. Garantie matérielle limitée. Nous garantissons à l'acheteur initial des Services que le support de stockage physique contenant les Services (les «Biens»), le cas échéant, sera exempt de défauts de matériaux et de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat dans des conditions d'utilisation normales. Si les Marchandises s'avèrent défectueuses dans les 90 jours suivant l'achat initial, nous acceptons de remplacer, gratuitement, les Marchandises défectueuses applicables dans la période de 90 jours applicable, à la réception des Marchandises (affranchissement payé, avec preuve de la date d'achat) tant que les Marchandises sont encore fabriquées par nous. Si les Marchandises ne sont plus disponibles, nous nous réservons le droit de les remplacer par des marchandises similaires de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée aux Biens, tels que fournis à l'origine par nous, et ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas si le défaut revendiqué résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation, d'un mauvais traitement ou d'une négligence des Biens applicables. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, EXPRESSES OU IMPLICITES.

Veuillez contacter notre service client (<http://www.take2games.com/support>) pour obtenir de l'aide concernant la garantie limitée ci-dessus.

15.4. Limitations de notre responsabilité. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, EN AUCUN CAS TAKE-TWO OU TOUTE VITRINE NUMÉRIQUE NE SERONT RESPONSABLES ENVERS VOUS POUR TOUTE PERTE OU DOMMAGE INDIRECT, SPÉCIAL, ACCESSOIRE, EXEMPLAIRE, CONSÉCUTIF OU PUNITIF, OU POUR TOUT DOMMAGE POUR DÉFAILLANCE DU SYSTÈME, DYSFONCTIONNEMENT, PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'UTILISATION, D'AFFAIRES OU DE CLIENTÈLE, DÉCOULANT DE OU EN RELATION AVEC LES SERVICES OU LE PRÉSENT CONTRAT, QU'IL S'AGISSE D'UN CONTRAT, D'UN DÉLIT, D'UNE RESPONSABILITÉ STRICTE, LÉGALE OU DE TOUTE AUTRE THÉORIE LÉGALE OU ÉQUITABLE.

Dans le cas où vous auriez un quelconque fondement pour recouvrer des dommages découlant des Services ou d'une violation du présent Contrat, vous convenez que votre recours exclusif est limité au recouvrement des dommages directs et que la responsabilité maximale est limitée au montant le plus élevé entre 500 USD et le montant que vous avez dépensé pour les Services faisant l'objet de votre réclamation au cours des 24 mois précédant la date à laquelle votre réclamation est survenue.

Les limitations et les clauses de non-responsabilité du présent Contrat ne prétendent pas limiter la responsabilité ou altérer vos droits en tant qu'utilisateur, qui ne peuvent être exclus ou limités en vertu de la loi applicable. En ce qui concerne le présent Contrat, toutes les dispositions concernant l'exclusion ou la limitation de certains dommages ne sont pas applicables dans le New Jersey en ce qui concerne les dommages punitifs, la perte de données et la perte ou l'endommagement des biens.

15.5. Résolution des litiges: Arbitrage individuel contraignant; renonciation aux recours collectifs et aux procès judiciaires. Si vous avez un problème avec les Services qui ne peut pas être résolu en contactant notre Service client (<http://www.take2games.com/support>), la présente Section 15.5 (le «Contrat d'arbitrage») explique comment vous et Take-Two acceptez de résoudre tout Litige par arbitrage individuel contraignant, sous réserve des exceptions limitées décrites ci-dessous.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE SECTION: ELLE AFFECTE VOS DROITS LÉGAUX, Y COMPRIS VOTRE DROIT DE PORTER PLAINTÉ DEVANT UN TRIBUNAL ET DE DEMANDER À UN JURY D'ENTENDRE VOS RÉCLAMATIONS.

(1) Arbitrage individuel contraignant. Vous et Take-Two convenez que, s'il n'est pas résolu par le biais du processus de négociation informel décrit ci-dessous, tout Litige entre nous sera exclusivement résolu par arbitrage individuel contraignant en vertu de la présente Clause d'arbitrage. Sous réserve des exclusions de la Section 15.5(10), un «Litige» désigne tout litige, réclamation ou controverse découlant de, ou liés aux Services, y compris ceux liés à la formation, la violation, la résiliation, l'application, la portée, la validité ou l'applicabilité du Contrat ou de la Clause d'arbitrage, ou à vos droits en vertu de ces contrats. Tous les Litiges sont soumis à la Clause d'arbitrage, qu'ils aient eu lieu avant ou après votre acceptation de la Convention.

L'arbitre, à l'exclusion de tout tribunal fédéral, étatique ou local, ou agence gouvernementale, aura l'autorité exclusive de résoudre tout Litige, y compris ceux liés à l'interprétation, l'applicabilité, le caractère exécutoire ou la formation de la présente Clause d'arbitrage, et toute réclamation selon laquelle tout ou partie de la Clause d'arbitrage est nulle ou annulable. L'arbitre aura également l'autorité de déterminer toutes les questions d'arbitrabilité de seuil, y compris concernant le fait que le Contrat ou la Clause d'arbitrage ne sont pas inadmissibles ou fictifs; si la Clause d'arbitrage a été annulée en vertu du droit applicable; et toute défense contre l'arbitrage, y compris la renonciation, le retard ou l'estoppel. L'arbitre peut accorder les mêmes recours qu'un tribunal, mais uniquement dans la mesure requise pour satisfaire le Litige individuel en question.

(2) Renonciation aux recours collectifs et aux procès devant jury. Vous et Take-Two renoncez chacun à tout droit à un procès devant jury dans toute action ou procédure impliquant tout Litige devant tout tribunal. Vous et Take-Two renoncez chacun à tout droit de participer à toute action ou procédure présumée collective, représentative ou consolidée. Sauf accord contraire conclu entre vous et Take-Two, l'arbitre ne peut pas consolider ou rejoindre les réclamations de plus d'une personne ou partie et ne peut pas présider autrement toute forme de procédure consolidée, représentative ou collective. Tous les Litiges seront arbitrés sur une base individuelle, non collective et non représentative uniquement. Cela signifie que l'arbitre résoudra votre Litige individuel avec Take-Two séparément de tout autre Litige, et que votre Litige ne peut pas être consolidé ou joint aux réclamations d'une autre personne ou d'une autre partie. L'arbitre ne peut accorder de réparation autorisée par la loi applicable qu'en ce qui concerne la partie individuelle demandant réparation, mais dans la mesure maximale autorisée par la loi applicable, et ne peut pas accorder de réparation concernant toute personne autre que cette partie individuelle demandant réparation. Si un tribunal ou un arbitre détermine que la présente Renonciation au recours collectif/à la procédure judiciaire est nulle ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, ou qu'un arbitrage peut se dérouler sur une base collective, alors la présente Clause d'arbitrage sera réputée nulle et non avenue dans son intégralité, et vous et Take-Two serez réputés n'avoir pas accepté d'arbitrer les Litiges.

(3) Applicabilité; votre droit de vous retirer. Cette exigence d'arbitrage individuel contraignant ne s'appliquera pas dans la mesure interdite par les lois de votre pays ou État de résidence. Vous avez le droit de vous retirer de la présente Clause d'arbitrage. Vous devez nous informer par écrit dans les 30 jours suivant la date à laquelle vous acceptez le présent Contrat pour la première fois («Avis de retrait») à moins qu'une période plus longue ne soit requise par la loi applicable.

Votre avis de retrait doit être envoyé à:

Take-Two Interactive Software, Inc.

À l'attention de: SERVICE JURIDIQUE — RETRAIT DE L'ARBITRAGE

110 West 44th Street,

New York, New York, 10036

L'Avis de retrait doit inclure: (1) votre nom complet; (2) votre adresse postale; (3) votre nom de Compte, si vous en avez un; et (4) une déclaration claire et signée indiquant que vous n'acceptez pas la Clause d'arbitrage. Vous êtes responsable de la réception de votre Avis de retrait; par conséquent, vous pouvez choisir d'envoyer votre avis en utilisant un mode de livraison qui vous fournit un reçu écrit de livraison.

(4) Procédures de résolution des litiges. À l'exception des réclamations présentées en vertu de la Section 15.5(10), tout Litige entre vous et Take-Two doit être résolu en suivant les étapes ci-dessous:

Étape 1: Avis de litige. Si vous avez un Litige avec nous, vous devez nous envoyer un avis écrit du Litige («Avis de Litige») à l'adresse suivante:

Take-Two Interactive Software, Inc.

À l'attention de: SERVICE JURIDIQUE — AVIS DE LITIGE

110 West 44th Street,

New York, New York, 10036

Pour être considéré comme complet, votre Avis de litige doit inclure les informations suivantes: (1) votre nom, (2) le nom de votre compte ou l'adresse e-mail enregistrée que vous utilisez pour accéder aux Services, (3) votre adresse postale, (4) comment vous contacter, (5) quel est le problème et (6) ce que vous souhaitez que nous fassions à ce sujet.

Si Take-Two a un Litige avec vous, nous enverrons notre Avis de Litige à votre adresse e-mail enregistrée et à toute adresse de facturation que vous nous avez fournie ou, si ces options ne sont pas disponibles, à d'autres coordonnées raisonnables que vous nous avez fournies.

Étape 2: Négociation informelle. Pour nous aider à trouver une solution plus rapidement et réduire les coûts pour les deux parties, vous et Take-Two acceptez de tenter d'abord de négocier de manière informelle tout Litige pendant au moins 30 jours. Ces négociations informelles commenceront le jour où vous ou Take-Two recevrez un Avis de Litige écrit.

Étape 3: Arbitrage contraignant. Si nous ne pouvons pas résoudre le Litige de manière informelle, le Litige (à l'exception de ce qui est prévu dans les Sections 15.5(9) et (10) ci-dessous) sera résolu exclusivement par un arbitrage individuel contraignant mené par Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (<https://www.jamsadr.com/>) («JAMS») sous réserve des conditions de la présente Clause d'arbitrage, de la Loi fédérale américaine sur l'arbitrage et du droit fédéral en matière d'arbitrage.

(5) Demande d'arbitrage. La partie qui initie un arbitrage individuel doit envoyer à JAMS une «Demande d'arbitrage» (en utilisant le formulaire disponible sur son site Web), payer les frais de dépôt applicables et envoyer une copie de la Demande d'arbitrage à la partie adverse. Si vous avez un Litige avec nous, vous devez envoyer une copie de votre Demande d'arbitrage à:

Take-Two Interactive Software, Inc.

À l'attention de: SERVICE JURIDIQUE — DEMANDE D'ARBITRAGE

110 West 44th Street

New York, New York, 10036

Take-Two enverra notre copie de notre Demande d'arbitrage à votre adresse e-mail enregistrée et à toute adresse de facturation que vous nous avez fournie ou, si ces options ne sont pas disponibles, à d'autres coordonnées raisonnables que vous nous avez fournies.

(6) Procédure d'arbitrage individuel.

Règles. L'arbitrage individuel entre vous et Take-Two aura lieu en vertu des Règles et procédures d'arbitrage simplifiées émises par JAMS à la date de l'Avis de litige (les «Règles JAMS») et telles que modifiées par la présente Clause d'arbitrage. Veuillez consulter www.jamsadr.com (<http://www.jamsadr.com>) pour plus d'informations sur JAMS et les règles JAMS. Vous et Take-Two convenez que l'arbitrage sera mené en anglais et que l'arbitre sera lié par la présente Clause d'arbitrage.

Découverte et preuves. La découverte dans l'arbitrage sera limitée à la production de documents qui sont directement pertinents pour des questions importantes dans l'affaire ou à son issue. L'arbitre prendra toutes les décisions relatives à l'admissibilité ou à la pertinence des preuves en vertu des Règles fédérales de preuve.

Mouvements positifs et emplacement auditif. L'arbitre autorisera les requêtes dispositives. L'emplacement et la méthode de comparution des parties à la procédure d'arbitrage, le cas échéant, seront déterminés par les Règles JAMS.

Confidentialité. L'arbitre rendra une ordonnance prévoyant que les procédures d'arbitrage et toutes les notifications, plaidoiries, requêtes, réponses de communication préalable, témoignages et documents échangés ou déposés en lien avec ces procédures resteront strictement confidentiels.

Frais. Les parties supporteront tous les frais d'arbitrage tels que déterminés par les Règles JAMS.

Décision et attribution. L'arbitre (et non un juge ou un jury) résoudra le Litige. Sauf accord contraire, toute décision ou sentence doit établir la base factuelle et juridique de la sentence. L'arbitre sera autorisé à n'accorder que les recours autorisés par la loi applicable ou en équité qui sont étayés par des preuves pertinentes crédibles, telles que déterminées par les Règles fédérales de preuve. À moins que Take-Two n'y consente expressément, l'arbitre ne peut pas accorder de réparation contre Take-Two concernant toute personne autre que vous. Toute décision ou sentence peut être exécutée en tant que jugement final par tout tribunal compétent ou, le cas échéant, une demande peut être faite auprès de ce tribunal pour l'acceptation judiciaire de toute sentence et une ordonnance d'exécution. La décision de l'arbitre est définitive et contraignante pour les parties, à l'exception d'un examen limité par les tribunaux en vertu de la loi fédérale américaine sur l'arbitrage et peut être appliquée comme toute autre ordonnance ou jugement judiciaire.

(7) Délai pour les réclamations. Dans la mesure permise par la loi applicable, si un Litige doit être soumis à arbitrage, vous ou Take-Two devez commencer l'arbitrage de tous les Litiges dans les deux (2) ans suivant les événements donnant lieu au Litige. Si la loi applicable vous oblige à déposer une réclamation pour un Litige avant deux (2) ans après la première survenance du Litige, vous devez commencer l'arbitrage dans cette période antérieure. Take-Two vous encourage à nous parler d'un Litige dès que possible, afin que nous puissions travailler à sa résolution. Le fait de ne pas s'engager dans la résolution des litiges en temps opportun empêchera définitivement toutes les réclamations.

(8) Réclamations non arbitrables. Nonobstant toute disposition contraire dans les présentes, si l'arbitre ne peut pas légalement statuer ou accorder une réclamation ou un recours juridique ou équitable particulier, cette réclamation ou ce recours sera suspendu jusqu'à ce que toutes les autres réclamations et tous les recours soient définitifs et que l'arbitrage soit terminé. Par la suite, les réclamations restantes doivent être portées devant un tribunal fédéral ou d'État compétent dans le comté de New York, New York et, si elles sont fondées, ce tribunal peut accorder la réparation restante. Dans la mesure où une réclamation est autorisée à être traitée sur une base collective, consolidée, collective ou représentative, ces réclamations doivent être plaidées devant un tribunal fédéral ou d'État compétent dans le comté de New York, New York, et les parties conviennent que le traitement de ces réclamations sera suspendu dans l'attente de l'issue de toute réclamation individuelle restant dans l'arbitrage. Dans tous les cas décrits dans la présente Section 15.5(8), le tribunal fédéral ou d'État sera lié en vertu des principes de réclamation ou d'émission de préclusion par la décision de l'arbitre. Les poursuites intentées devant un tribunal d'État peuvent être retirées devant un tribunal fédéral par l'une ou l'autre des parties si la loi applicable le permet.

(9) Exception – Procédure d'arbitrage de masse.

Arbitrage de masse. Un «Arbitrage de masse» désigne au moins 5 Litiges relatifs au même objet ou à un objet similaire, qui partagent des questions communes de droit ou de fait, ou dans lesquels l'avocat ou une autre organisation représentant les parties dans ces Litiges sont les mêmes, coopèrent ou travaillent en coordination. Un «Litige d'arbitrage de masse» désigne un Litige individuel qui fait partie d'un Arbitrage de masse. Rien dans la présente Section ne doit être interprété comme autorisant une procédure consolidée, représentative, collective ou collective. Take-Two se réserve tous les droits et toutes les défenses concernant toute Demande d'arbitrage et tout demandeur.

Règles d'arbitrage de masse. Nonobstant l'accord des parties pour que tous les Litiges soient gérés par JAMS sur une base individuelle, vous et Take-Two convenez que si votre Litige est (ou devient) un Litige d'arbitrage de masse, il ne sera pas régi par les Règles JAMS ou administré par JAMS. Au lieu de cela, les Litiges d'arbitrage de masse seront administrés par New Era et régis par les Règles de New Era en vigueur au moment du dépôt des Litiges d'arbitrage de masse, à l'exclusion de toute règle autorisant l'arbitrage à l'échelle de la classe (les «Règles de New Era»), et la présente Clause d'arbitrage. Les règles de New Era sont disponibles sur www.neweraadr.com/rules-and-procedures (<https://>

www.neweraadr.com/rules-and-procedures/). Par souci de clarté, les Règles de New Era seront modifiées par les conditions de la présente Clause d'arbitrage.

Regroupement de litiges d'arbitrage de masse. Afin de faciliter la résolution efficace des Arbitrages de masse, une fois que 60 Litiges d'arbitrage de masse auront été acceptés concernant un seul Arbitrage de masse (le «Lot initial»), New Era n'acceptera aucune Demande d'arbitrage supplémentaire liée audit Arbitrage de masse jusqu'à 60 jours après la résolution finale de tous les Cas indicateurs de tendance du Lot initial et de la Conférence de règlement ultérieure prévue par les Règles de New Era. Par la suite, tout Litige d'arbitrage de masse supplémentaire lié à l'arbitrage de masse en cours peut être accepté et résolu en vertu des Règles de New Era, aux mêmes conditions que si ces Litiges d'arbitrage de masse avaient été déposés et acceptés dans le cadre du Lot initial. Le retard dans l'acceptation d'un Litige d'arbitrage en masse en vertu de la présente disposition sera exclu lors du calcul du délai pertinent pour porter un Litige en vertu de la présente Clause d'arbitrage. Take-Two et la partie à tout Litige d'arbitrage de masse qui serait autrement retardé en vertu de la présente disposition peuvent accepter de renoncer à invoquer le retard et d'inclure ledit Litige d'arbitrage de masse dans le Lot initial. Vous acceptez de coopérer de bonne foi pour mettre en œuvre ce processus par lots.

Divisibilité pour l'arbitrage de masse. Si, devant un tribunal ou un arbitre, la présente Section 15.5(9) est jugée nulle ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, ou si New Era refuse d'administrer un Litige d'arbitrage de masse en tant qu'Arbitrage de masse, alors la Clause d'arbitrage sera réputée nulle et non avenue dans son intégralité, et vous et Take-Two serez considérés comme n'ayant pas accepté d'arbitrer ces Litiges.

(10) Exclusion de l'arbitrage. Nonobstant la décision des parties de résoudre tous les Litiges par un arbitrage individuel contraignant, vous et Take-Two pouvez tenter une action devant un tribunal d'État ou fédéral qui ne fait valoir que l'une des revendications suivantes: la violation ou la nullité d'un brevet; la violation des droits d'auteur (y compris, sans limitation, sur la base de l'utilisation des Services à la suite d'une violation ou d'une résiliation des droits en vertu du Contrat); les violations des droits moraux; la contrefaçon de marque; le détournement de secrets commerciaux; ou la fraude et l'abus informatiques. Chacune des parties à un Litige peut demander une réparation devant un tribunal des petites créances pour tout Litige ou réclamation individuel dans le cadre de la compétence de ce tribunal, y compris en cherchant à ce qu'un arbitrage en cours en vertu de la présente Clause d'arbitrage soit transféré à ce tribunal des petites créances sur cette base.

(11) Limitation des modifications apportées à la disposition d'arbitrage. Nous pouvons mettre à jour le présent Contrat, y compris la Clause d'arbitrage, à notre discrétion, conformément à la Section 1.2. Nonobstant toute autre disposition de la présente Clause d'arbitrage, si Take-Two modifie l'une des conditions de la présente Clause d'arbitrage après la date à laquelle vous avez accepté la Clause d'arbitrage pour la première fois (ou accepté toute modification ultérieure de la Clause d'arbitrage), vous pouvez rejeter les nouvelles modifications. Pour rejeter les nouvelles modifications apportées à la Clause d'arbitrage, vous devez nous en informer par écrit dans les 30 jours suivant la date d'entrée en vigueur des modifications que vous cherchez à rejeter, comme indiqué par la date de «Dernière mise à jour» ci-dessus. Votre avis de rejet doit être envoyé à:

Take-Two Interactive Software, Inc.

À l'attention de: SERVICE JURIDIQUE — REJET DES MODIFICATIONS APPORTÉES À LA CONVENTION D'ARBITRAGE
110 West 44th Street
New York, New York, 10036

L'avis de rejet doit inclure (1) votre nom complet; (2) votre adresse postale; (3) votre nom de compte utilisateur, si vous en avez un; et (4) une déclaration claire et signée indiquant que vous rejetez les modifications apportées à la présente Clause d'arbitrage. Pour plus de clarté, si vous avez précédemment accepté la Clause d'arbitrage, votre rejet des modifications apportées à la Clause d'arbitrage ne signifie pas que vous vous désengagez; vous et Take-Two continuerez à arbitrer tout Litige entre vous et Take-Two selon les conditions de la Clause d'arbitrage à la date de votre premier accord ou à la date d'entrée en vigueur de la dernière version de la Clause d'arbitrage que vous avez acceptée (comme indiqué par la date de «dernière mise à jour» ci-dessus), selon la dernière éventualité.

(12) Indépendance des clauses. Sauf disposition contraire des Sections 15.5(2) et (9), si une clause de la présente Clause d'arbitrage s'avère nulle, inapplicable ou illégale, cette clause ou partie sera supprimée et le reste de la présente section de Résolution des litiges sera pleinement applicable.

© 2005-2024 Take-Two Interactive Software, Inc. Publié par 2K, 2K, T2, et leurs logos respectifs sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par droit d'auteur ou toute autre forme de propriété intellectuelle exclusive de NBA Properties, Inc. et des équipes membres de la NBA, et ne peuvent pas être utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2024 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Les appellations NBPA sont la propriété intellectuelle de la National Basketball Players Association et ne peuvent pas être utilisés sans l'autorisation préalable et par écrit de la National Basketball Players Incorporated © 2024 La National Basketball Players Association. Tous droits réservés. Brevets en attente d'examen : www.take2games.com/Legal.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Pour tout support technique ou assistance clientèle, rendez-vous sur le site 2K : <http://support.2k.com>.

Vous y trouverez des réponses aux questions les plus posées dans la base de données « Knowledge ».

Si cette option ne résout toujours pas votre problème, veuillez soumettre vos questions en cliquant sur l'onglet "ENVOYER UNE DEMANDE"

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification,

de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

par courrier à l'adresse suivante :

Take-Two Interactive France
223 rue Saint Honoré
75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en oeuvre dans le cadre d'un site internet.

N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

Nintendo Switch est une marque de Nintendo.