

RÈGLEMENT DE LA COMPETITION “DOFUS SPEEDRUSH” DU 30 MAI 2026 AU 31 MAI 2026

* ARTICLE 1 - PRÉSENTATION

La société Ankama Games, SAS dont le siège social est sis 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix, RCS Lille n°492 360 730 (ci-après l'« **Organisateur** »), organise du 30 mai 2026 au 31 mai 2026 (heure de Paris - France) une compétition d'accumulation de points d'expérience sur le jeu vidéo DOFUS intitulée « DOFUS SpeedRush » se déroulant entièrement en ligne (ci-après la « **Compétition** ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

* ARTICLE 2 - ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT

La participation à la Compétition implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du participant du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »), du principe de la Compétition, des [Conditions Générales d'Utilisation](#) Ankama, ainsi que des règles de déontologie en vigueur sur Internet. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement, des conditions et règles susvisées sera privé de la possibilité de participer à la Compétition, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

L'Organisateur peut à tout moment modifier le Règlement en informant les participants via le site <https://www.dofus.com/> dans les plus brefs délais.

* ARTICLE 3 - CAPACITÉ ET ÉTENDUE TERRITORIALE

La participation à la Compétition est ouverte sous réserve des dispositions de l'article 2 du Règlement aux personnes physiques ayant au moins 12 ans révolus le premier jour de la Compétition, disposant d'un accès à Internet et possédant un compte de jeu Ankama certifié à son nom, à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).

Toute personne mineure participant à la Compétition doit obligatoirement remettre à l'Organisateur à l'adresse mail community@ankama.com, une autorisation parentale dûment complétée et signée par un responsable légal et accompagnée d'une copie du document officiel justifiant de l'identité du représentant légal et du mineur (elle doit être lisible et comporter les nom, prénoms, date et lieu de naissance, photographie et signature du titulaire, ainsi que dates de délivrance et de validité du document, autorité de délivrance). L'autorisation parentale est à demander par mail à l'adresse community@ankama.com.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes vérifications, ainsi que de disqualifier tout mineur participant qui ne remettrait pas son autorisation.

* ARTICLE 4 - MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation à la Compétition est ouverte à tout joueur de DOFUS avec comme seule limite de place les capacités des serveurs mis à disposition. Le fonctionnement du serveur spécifique est expliqué dans l'article 5 du présent règlement.

La participation à la Compétition est gratuite.

Le multicompte est autorisé.

Toute participation non conforme au Règlement entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification de plein droit pour le(s) joueur(s) fautif(s). L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification du respect du Règlement à tout moment, sans obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des joueurs, l'Organisateur pouvant notamment limiter cette vérification aux gagnants des récompenses de la Compétition. L'Organisateur se réserve le droit de remettre en jeu ou de retirer du tableau des récompenses celle qui aurait été attribuée au joueur avant sa disqualification.

* **ARTICLE 5 – SERVEURS**

L'entièreté de la Compétition est jouée sur des serveurs spécifiques sur lesquels les participants peuvent avoir :

- Une capacité d'inventaire (pods) "illimitée"
- Un accès à des PNJ vendant tous les objets du jeu utiles à la participation (équipement, familiers, montilier, monture, etc.)
- Des services utilitaires (potions de changement de classe, puissants parchemins de caractéristiques, compagnons, brandades permettant de gérer l'initiative, etc.)
- Les objets pouvant être nécessaires à l'exploration de certaines zones, y compris pour les quêtes d'accès

Ces serveurs spécifiques empêchent certaines actions :

- Les échanges entre joueurs
- Les accès de banque, de coffres (maisons, havre-sac, poubelles, etc)
- L'accès aux ateliers de fabrication, y compris le concasseur
- La création de guilde, d'alliance, l'accès aux arènes et le mariage entre 2 personnages
- La réception d'objets via la boutique ou via les codes cadeau
- Le blocage du mode Spectateur

Le serveur est accessible pour tous les joueurs avec un compte personnel abonné à la version actuelle de DOFUS 3.

* **ARTICLE 6 – FORMAT**

L'objectif de la Compétition est d'atteindre le plus rapidement le niveau 200, ou à défaut d'accumuler le plus de points d'expérience possible, sur un personnage nouvellement créé sur un des serveurs de la Compétition.

La Compétition est divisée en 4 sessions qui sont toutes ouvertes à tous les inscrits :

- La première session est jouée le samedi 30 mai 2026 de 14h00 à 18h59 (heure de Paris)
- La deuxième session est jouée le samedi 30 mai 2026 de 19h30 à 23h59 (heure de Paris)
- La troisième session est jouée le dimanche 31 mai 2026 de 14h30 à 18h59 (heure de Paris)
- La quatrième session est jouée le dimanche 31 mai 2026 de 19h30 à 22h59 (heure de Paris)

Au lancement des sessions et pendant 30 minutes, sauf la première où cette durée est augmentée à 1h, les joueurs n'ont accès qu'à une zone "freeloot" où sont présents tous les PNJ vendant les équipements ainsi qu'à une quantité illimitée de kamas, afin d'avoir la possibilité de préparer tous les objets utiles à la compétition. Une fois ce délai passé et suite à un signal donné en jeu, les joueurs auront accès à l'intégralité du jeu et pourront débiter ou continuer la Compétition.

Cette zone "freeloot" sera accessible par tous les joueurs à tout moment durant la Compétition.

A la fin de chaque session, les serveurs sont fermés, les joueurs sont déconnectés et les combats en cours sont annulés.

Toutes les classes sont disponibles et le changement de classe est gratuit et illimité.

Certaines conditions de jeu sont modifiées par rapport aux serveurs classiques de DOFUS :

- L'accès aux donjons est gratuit et illimité
- Un multiplicateur d'expérience de 300% est appliqué. Ce bonus ne fonctionne pas sur les succès
- Le bonus d'expérience de 5% de l'Ankama Shield est conservé
- A la fin de tous les combats, les personnages sont mis à leur vitalité maximum
- L'accès aux Dimensions Divines ne demandent pas de faire de chasse au trésor
- Avant chaque session, un tirage au sort est effectué sur l'AnkamaLive (<https://www.twitch.tv/ankamalive>) pour altérer l'ensemble des personnages participants durant toute la session à venir avec un boost de caractéristiques. Chaque possibilité a 25% de chance de survenir :
 - o 2 PA (Point d'Action)
 - o 2 PM (Point de Mouvement)
 - o 50% de Vitalité
 - o 20% de Dommages finaux
- Le système classique des bonus des zones et des Anomalies Temporelles est désactivé. A la place, certaines zones passeront parfois en anomalie pendant 30 minutes avec un bonus exceptionnel de 200% d'xp. Les horaires et les zones des anomalies seront indiquées sur la chaîne Twitch AnkamaLive et seront communes à tous les serveurs. Durant les 30 minutes précédant l'ouverture d'anomalies, les prochaines anomalies seront indiquées. Pendant les 30 minutes d'anomalie ouvertes, les anomalies actuelles seront indiquées. Les sessions d'anomalies sont (heures de Paris – France) :
 - o Samedi 30 mai de 16h30 à 17h
 - o Samedi 30 mai de 17h30 à 18h
 - o Samedi 30 mai de 18h30 à 19h
 - o Samedi 30 mai de 20h30 à 21h
 - o Samedi 30 mai de 21h30 à 22h
 - o Samedi 30 mai de 22h30 à 23h
 - o Samedi 30 mai de 23h30 à 00h
 - o Dimanche 31 mai de 15h30 à 16h
 - o Dimanche 31 mai de 16h30 à 17h
 - o Dimanche 31 mai de 17h30 à 18h
 - o Dimanche 31 mai de 18h30 à 19h
 - o Dimanche 31 mai de 20h30 à 21h
 - o Dimanche 31 mai de 21h30 à 22h
 - o Dimanche 31 mai de 22h30 à 23h

* **ARTICLE 7 – INSCRIPTIONS**

Les pré-inscriptions pour la Compétition se déroulent du 7 avril 2026 16h au 27 mai 2026 23h59, heure de Paris, sur le site officiel <https://www.dofus.com>. Le processus est mis en place via une page avec choix du serveur, de la classe, du genre et du pseudonyme. Il n'y a pas de condition pour se pré-inscrire.

Tout joueur non pré-inscrit pourra également rejoindre la Compétition à tout moment durant son déroulement, en choisissant l'un des serveurs accessibles depuis son compte DOFUS.

Dans la mesure de la faisabilité et du volume de joueurs, les serveurs ouverts aux pré-inscriptions seront fermés aux joueurs non pré-inscrits, qui auront eux accès à d'autres serveurs.

Les noms des personnages doivent respecter les règles énoncées à l'article 4.2.2 des CGU sous peine d'être disqualifié par l'Organisateur.

* **ARTICLE 8 – CLASSEMENT**

Les critères de classement sont :

- Rapidité à avoir atteint le niveau 200
- Pour les joueurs n'ayant pas atteint le niveau 200, montant total de points d'expérience accumulés

Si un joueur a plusieurs personnages dans le classement, alors seul son personnage le mieux classé est pris en compte. Un personnage est considéré comme appartenant au même joueur si les informations personnelles et de connexion du compte sont similaires. Concrètement, tout personnage connecté sur la même adresse IP sera considéré comme appartenant au même joueur. Les tentatives de triche pour contourner les vérifications seront sévèrement sanctionnées.

Le classement sera accessible durant la Compétition sur le site <https://www.dofus.com>. Ce classement sera provisoire, la version définitive sera communiquée ultérieurement, une fois que toutes les vérifications de conformité auront été effectuées.

* **ARTICLE 9 - RÈGLES ET SANCTIONS**

La Compétition est soumise à une série de règles qui visent à garantir le bon déroulement de l'événement. Les infractions à ces différentes règles conduiront l'Organisateur à appliquer des sanctions.

Règles

- Tous les participants s'engagent à respecter les règles de conduite telles que définies dans le Règlement.
- Tous les participants doivent le respect aux autres participants, commentateurs, organisateurs ou personne ; toutes insultes ou provocations seront sanctionnées.
- Le multicompte est librement autorisé.
- Pour se connecter au jeu, les participants ne doivent utiliser que des outils et moyens proposés et acceptés par Ankama.
- L'utilisation de certains bugs peut être sanctionnée, la liste des bugs concernés (s'il y en a) est communiquée à chaque session. Des bugs ne faisant pas partie de cette liste peuvent également donner lieu à des sanctions s'ils ne sont pas ou peu connus et utilisés volontairement. Il est nécessaire de consulter l'Organisateur en cas de doute.
- Si un joueur parvient à se connecter en dehors des sessions ou à être en dehors de la zone "freeloot" alors qu'il est censé y être, il a pour interdiction formelle de profiter de sa situation pour progresser.

Sanctions

Détail des sanctions

- Avertissement : Sans conséquence directe, l'avertissement est malgré tout enregistré et pourra conduire à une sanction plus grave pour le joueur en cas de récidive.
- Disqualification : le joueur ayant commis l'infraction est éliminé de la Compétition, perd tout bénéfice à d'éventuelles récompenses, et peut recevoir une sanction sur son compte Ankama

Grille des sanctions :

- Insulte, provocation : un des joueurs a insulté ou provoqué un autre joueur, un commentateur, un organisateur ou une personne
 - Avertissement
 - Disqualification en cas de récidive
- Non-respect des règles : certaines règles énoncées précédemment n'ont pas été respectées
 - Avertissement
 - Disqualification
- Utilisation abusive d'un système de jeu : le joueur abuse délibérément d'un système défaillant du jeu durant un combat afin de prendre l'avantage.
 - Disqualification
- Triche / Utilisation de moyens ou d'outils non approuvés par Ankama : le joueur utilise des moyens ou des outils qui ne sont pas proposés et/ou acceptés par Ankama.
 - Disqualification
- Prêt de compte : un joueur a joué en utilisant le compte d'un tiers.
 - Disqualification (pour les 2 joueurs concernés)
- Non-respect des CGU Ankama : un joueur viole une partie des CGU Ankama
 - Disqualification

Cette grille de sanction est donnée à titre indicatif et peut être modifiée pour le bon déroulement de la Compétition.

* ARTICLE 10 - RÉCOMPENSES

Récompenses non monétaires :

- Tous les personnages ayant atteint le niveau 50 ou plus recevront : 1 potion offrant 5 350 000 points d'expérience utilisable sur n'importe quel personnage du compte + 1 jeton de loterie saison pourpre + 10 Tournotons monstrueux
- Tous les personnages ayant atteint le niveau 100 ou plus recevront : 1 potion offrant 95 886 000 points d'expérience utilisable sur n'importe quel personnage du compte + 1 titre + 10 Tournotons monstrueux
- Tous les personnages ayant atteint le niveau 150 ou plus recevront : 1 potion offrant 534 476 000 points d'expérience utilisable sur n'importe quel personnage du compte + 6 Dragobons Vanille + 30 Tournotons monstrueux
- Tous les personnages ayant atteint le niveau 190 ou plus recevront : 1 potion offrant 2 054 975 000 points d'expérience utilisable sur n'importe quel personnage du compte + 3 Dragobons Gingembre + 50 Tournotons monstrueux
- Tous les personnages ayant atteint le niveau 200 ou plus recevront : 1 potion offrant 5 555 424 000 points d'expérience utilisable sur n'importe quel personnage du compte + 100 Tournotons monstrueux

Les Tournotons monstrueux se cumulent à chaque palier, ainsi un personnage niveau 200 reçoit 200 Tournotons.

Les potions ne seront pas utilisables sur le serveur Ombre.

Récompenses monétaires :

Le cashprize initial de la Compétition est de 5000€, auquel sera ajouté un pourcentage du produit hors taxe de la vente de packs éligibles sur la boutique DOFUS du site <https://store.ankama.com/> (ci-après le “**Cashprize**”). Les informations concernant les packs concernés, les dates de vente et la part allouée au Cashprize seront accessibles sur la boutique DOFUS.

- 1ere place : 20% du Cashprize
- 2eme place : 12% du Cashprize
- 3eme place : 8% du Cashprize
- Du 4eme au 5eme : 5% du Cashprize
- Du 6eme au 10eme : 3% du Cashprize
- Du 11eme au 20eme : 1% du Cashprize
- Du 21eme au 50eme : 0.5% du Cashprize
- Du 51eme au 100eme : 0.2% du Cashprize

En cas d'égalité (passage de 2 joueurs au niveau 200 dans le même combat ou à la même seconde ou quantité de points d'expérience identique), les participants concernés sont classés au même rang. Les récompenses correspondant à ce rang ainsi qu'au(x) rang(s) immédiatement suivant(s), en nombre égal au nombre de participants ex aequo, sont additionnées puis réparties à part égales entre eux. Par exemple, si deux participants sont ex aequo à la deuxième place, ils se partagent les récompenses prévues pour les deuxième et troisième places (12% et 8%), soit un total de 20%, chacun recevant alors 10% du Cashprize.

Les récompenses monétaires visées ci-dessus s'entendent par personne physique et non par personnage joué. Une personne jouant plusieurs personnages ne pourra prétendre qu'à la place de son meilleur personnage.

Les récompenses non-monétaires visées ci-dessus s'entendent par personnage (tous les personnages d'un même joueur reçoivent les récompenses non-monétaires) et limitées à une réception par compte (un compte avec plusieurs personnages créés durant l'événement ne recevra que les récompenses non-monétaires de son personnage de plus haut niveau).

Les récompenses monétaires ne pourront être versées que sur un compte bancaire appartenant à la personne certifiée sur le compte Ankama gagnant. Un joueur ne peut donc pas prétendre à recevoir la somme promise si son compte Ankama n'est pas certifié à son nom.

Les joueurs ayant été validés en tant que gagnants des récompenses financières recevront, dans la semaine qui suit l'annonce des gagnants, un mail sur l'adresse indiquée sur leur compte Ankama. Il leur sera demandé un document officiel en cours de validité justifiant de leur identité, ainsi qu'un Relevé d'Identité Bancaire à leur nom.

Dans le cas d'un joueur âgé de moins de 16 ans, soumis à l'obligation scolaire, l'Organisateur versera sur un compte ouvert à la Caisse des dépôts et consignations par le représentant légal du mineur la part de la récompense qui doit y être versée. Dans le cas d'un joueur mineur de 16 ans et plus, l'Organisateur contactera le représentant légal du joueur pour organiser les modalités de versement de la part revenant à ce joueur. Le mineur et son représentant légal devront justifier de leur identité en produisant la copie d'un document officiel.

Le document officiel doit être lisible et comporter les noms, prénoms, date et lieu de naissance, photographie et signature du titulaire, ainsi que dates de délivrance et de validité du document, autorité de délivrance.

Si les documents demandés ne sont pas fournis par les gagnants avant le 31 juillet 2026 à 23h59 ou ne sont pas conformes aux règles énoncées ci-dessus ou encore indiquent une identité différente de celle enregistrée sur le compte Ankama certifié ou encore si le joueur enfreint les termes du Règlement ou les CGU Ankama, le joueur défaillant ne pourra plus prétendre à recevoir sa récompense monétaire.

Après réception de la récompense monétaire, les bénéficiaires sont tenus de compléter et signer un récépissé fourni par l'Organisateur, et de le renvoyer à l'Organisateur au plus tard un mois après réception.

Les lots virtuels sont attachés à la personne même des gagnants et ne pourront par conséquent pas être vendus, échangés, prêtés, cédés ou transférés ni bénéficier à un quelconque tiers, ascendant, descendant, ayant-droit ou autre personne, et ce pour quelques raisons que ce soit, sauf mentions contraires de l'Organisateur. Les lots crédités sur le compte Ankama du gagnant ne pourront en aucun cas être transférés sur un autre compte Ankama appartenant ou non à ce même gagnant, sauf mentions contraires de l'Organisateur. Les items virtuels composant le lot sont utilisables uniquement au sein du MMORPG DOFUS.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre, annuler ou supprimer tout lot (en tout ou partie) s'ils soupçonnent la réalisation ou une tentative de réalisation d'une action telle que visée ci-dessus, et ce pendant toute la durée de vie du lot.

Aucune compensation ne pourra être réclamée par le gagnant le jour où le MMORPG DOFUS cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme ou qu'il fait l'objet de modifications ne permettant plus au(x) gagnant(s) de jouir du lot (en tout ou partie) qu'il(s) aura(ont) pu gagner dans le cadre de la Compétition.

* **ARTICLE 11 - RÉCLAMATIONS**

Les récompenses ne sont ni remboursables, ni remplaçables, ni échangeables, aucune contrevaletur en espèces ne sera accordée, pour quelques raisons que ce soit, même en cas de force majeure. Les récompenses en nature ne sont soumises à aucune garantie.

L'Organisateur ne pourrait être tenu responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté la compétition, ses modalités et/ou les prix devaient être en partie ou en totalité reportés, modifiés ou annulés.

* **ARTICLE 12 - DÉPÔT DU RÈGLEMENT**

Le Règlement est disponible sur le site <https://www.dofus.com/>. Une copie du Règlement peut être adressée gratuitement à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être adressée par courrier postal uniquement à l'adresse suivante : ANKAMA GAMES, Service Tournoi / Concours – Règlement, DOFUS Speedrush, 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1 France.

Les frais d'affranchissement liés aux demandes de Règlement seront remboursés sous réserve que ces demandes soient formulées sur papier libre adressé à l'Organisateur, en n'omettant pas de préciser ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, code postal, ville), le tout dans la limite d'une demande de même nature par foyer (même nom, même adresse). Ces frais sont remboursés sur la base du tarif lent moins de 20 g en vigueur au jour du Règlement.

* **ARTICLE 13 - SÉCURITÉ**

Les participants sont responsables de la sécurité et de la stabilité de leur connexion internet. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des dommages causés par un problème de connexion ou une attaque externe.

Les participants sont responsables de leur matériel de jeu leur permettant la participation à la Compétition. L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable des dommages causés par un problème technique lié à l'ordinateur, ses composants ou ses périphériques.

Nous déconseillons fortement l'utilisation de logiciels de communication vocale directs de client à client, qui permettent à des personnes mal intentionnées de récupérer facilement votre adresse IP. Préférez des logiciels passant par l'intermédiaire d'un serveur (Discord, TeamSpeak, Mumble..), en choisissant bien sûr minutieusement votre serveur.

* **ARTICLE 14 - ANNEXE**

En cas d'imprévu et face à une situation qui l'imposerait, l'Organisateur se réserve le droit de modifier tout ou partie du Règlement dans le but d'assurer la continuité de l'évènement dans les meilleures conditions.

* **ARTICLE 15 - DISPOSITIONS CNIL**

Les informations personnelles qui peuvent, le cas échéant, vous être demandées par l'Organisateur sont nécessaires à la prise en compte de la participation, à la détermination des gagnants, à la communication, le cas échéant, avec les participants, à l'attribution des récompenses et à la vérification du respect des règles de participation mais également pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. La base légale du traitement est l'intérêt légitime (cf. article 6.1.f du Règlement européen sur la protection des données). Ces informations sont destinées au groupe Ankama.

Vous pouvez accéder et obtenir copie des données vous concernant, vous opposer au traitement de ces données, les faire rectifier ou les faire effacer. Vous disposez également d'un droit à la limitation du traitement de vos données (cf. cnil.fr pour plus d'informations sur vos droits). Vous pouvez exercer vos droits soit via le site du Support Ankama (<https://support.ankama.com/>), soit en écrivant à l'adresse indiquée à l'Article 12, en ajoutant la mention « Infos personnelles » au niveau de l'adresse figurant sur l'enveloppe. Dans un souci de confidentialité et de protection de vos données personnelles, nous devons nous assurer de votre identité avant de répondre à votre demande. Aussi, toute demande tendant à l'exercice de vos droits devra être accompagnée de la copie d'un titre d'identité signé.

Pour toute question ou réclamation relative au traitement de vos données, vous pouvez prendre contact avec nous par courrier postal selon les mêmes modalités que celles visées au paragraphe précédent ou par email à l'adresse privacy@ankama.com. Vous pouvez également contacter notre délégué à la protection des données aux mêmes adresses. Si toutefois vous considérez que nous n'avons pas répondu à vos attentes, vous avez la possibilité d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle compétente de protection des données.

• **ARTICLE 16 - LITIGES ET RESPONSABILITÉS**

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques ou limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau. Il appartient dès lors à chaque joueur de prendre les mesures nécessaires à la protection de ses données. L'Organisateur ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet empêchant l'accès à la Compétition ou son bon déroulement. Toute défaite liée à un problème de connexion ou à des attaques externes ne saurait justifier une relance de la Compétition, et l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des dommages causés.

En cas de virus informatique, d'attaque extérieure, de fraude, de défaillance technique, l'Organisateur se réserve le droit discrétionnaire d'annuler ou de modifier les termes de la Compétition, sans que les joueurs ne puissent rechercher sa responsabilité. Il se réserve le droit, dans cette hypothèse, de ne pas attribuer les récompenses et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif à la Compétition et à son Règlement. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes et modalités de la Compétition ou l'attribution des récompenses.

L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient, d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler la présente Compétition. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. L'Organisateur se réserve en particulier le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie de la Compétition s'il apparaît que des fraudes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit.

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les joueurs ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle nature que ce soit.

- **ARTICLE 17 - DROIT APPLICABLE & RÈGLEMENT DES DIFFÉRENDS**

Le Règlement est soumis exclusivement à la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative à cette Compétition devra être formulée par écrit et notifiée à l'adresse visée à l'article 1 et ne pourra être prise en considération au-delà d'un délai d'un (1) mois à compter de la clôture de la Compétition.

Tout litige né de l'exécution ou de l'interprétation du Règlement relèvera des tribunaux compétents de Lille Métropole et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.