

**REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN  
«DOFUS SPEEDRUSH»  
DEL 30 DE MAYO AL 31 DE MAYO DE  
2026**

\* **ARTÍCULO 1 - PRESENTACIÓN**

La sociedad Ankama Games, SAS con sede social en 75 Boulevard d'Armentières 59100 Roubaix (Francia), RCS Lille n°492 360 730 (en lo sucesivo, el «**Organizador**»), organiza del 30 de mayo al 31 de mayo de 2026 (hora de París, Francia) una competición de acumulación de puntos de experiencia en el videojuego DOFUS llamada «DOFUS SpeedRush» (en lo sucesivo, la «**Competición**»), que tendrá lugar en línea según las bases que se establecen en el presente reglamento.

\* **ARTÍCULO 2 - ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO**

La participación en la Competición supondrá y conllevará la aceptación sin reservas por parte del participante del presente reglamento (en lo sucesivo, el «**Reglamento**»), del principio de la Competición, de las [Condiciones Generales de Uso](#) de Ankama y de las reglas deontológicas vigentes en Internet. Cualquier infractor de uno o varios de los artículos del Reglamento, de las condiciones y de las reglas antes mencionadas será privado de la posibilidad de participar en la Competición, así como del premio que eventualmente ganase.

El Organizador puede modificar el Reglamento en cualquier momento informando de ello a los participantes a través del sitio <https://www.dofus.com/> a la mayor brevedad.

\* **ARTÍCULO 3 - CAPACIDAD Y EXTENSIÓN TERRITORIAL**

La participación en la Competición está abierta, a reserva de las disposiciones del Artículo 2 del Reglamento, a personas físicas que hayan cumplido al menos 12 años el primer día de la Competición, que dispongan de acceso a Internet y posean una cuenta de juego Ankama certificada a su nombre, con excepción del personal empleado por el Organizador y los miembros de sus familias (cónyuges, progenitores, hijos e hijas, nietas y nietos, hermanos y hermanas).

Cualquier persona menor de edad que participe en la Competición deberá enviar obligatoriamente al Organizador, a la dirección de correo electrónico [community@ankama.com](mailto:community@ankama.com), una autorización parental debidamente cumplimentada y firmada por un responsable legal, así como una copia del documento oficial que acredite la identidad del representante legal y otra del menor (ambas deberán ser legibles y en ellas deberán aparecer los nombres, apellidos, fecha y lugar de nacimiento, fotografía y firma del titular, fechas de expedición y validez de los documentos, y autoridad emisora). La autorización parental debe solicitarse por correo electrónico a la dirección [community@ankama.com](mailto:community@ankama.com).

El Organizador se reserva el derecho de proceder a realizar cualquier comprobación, así como de descalificar a cualquier menor participante que no presente dicha autorización.

\* **ARTÍCULO 4 - MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN**

La participación en la Competición está abierta a cualquier jugador/a de DOFUS, siendo la única restricción el límite de plazas propio de la capacidad de los servidores de la Competición. El funcionamiento del servidor específico se explica en el Artículo 5 del presente Reglamento.

La participación en la Competición es gratuita.

La multicuenta estará autorizada.

Cualquier participación no conforme con el Reglamento implicará sanciones que pueden llegar hasta la descalificación de pleno derecho del jugador o jugadores culpable/s. El Organizador se reserva el derecho de realizar cualquier verificación de respeto del Reglamento en todo momento, sin obligación de realizar una verificación sistemática de todos los jugadores y pudiéndola limitar a los ganadores de las recompensas de la Competición. El Organizador se reserva el derecho de volver a introducir o retirar del juego aquellas recompensas que se hubieran atribuido al jugador antes de su descalificación.

\* **ARTÍCULO 5 – SERVIDORES**

La totalidad de la Competición se jugará en servidores específicos, donde los participantes podrán tener:

- Una capacidad de inventario (pods) «ilimitada»
- Un acceso a PNJ que venden todos los objetos del juego útiles para la participación (equipables, mascotas, mascotas, monturas, etc.)
- Servicios utilitarios (pócimas de cambio de clase, potentes pergaminos de características, compañeros, brandadas para gestionar la iniciativa, etc.)
- Los objetos que puedan ser necesarios para explorar ciertas zonas, misiones de acceso incluidas

Estos servidores específicos impiden ciertas acciones:

- Los intercambios entre jugadores
- Los accesos a banco, cofres (casas, merkasako, basura, etc.)
- El acceso a los talleres de fabricación, incluido el triturador
- La creación de gremio, de alianza, el acceso a las arenas y el matrimonio entre 2 personajes
- La recepción de objetos a través de la tienda o códigos de regalo
- El bloqueo del modo espectador

Al servidor podrán acceder todos los jugadores con una cuenta personal abonada en la versión actual de DOFUS 3.

\* **ARTÍCULO 6 – FORMATO**

El objetivo de la Competición es alcanzar lo más rápido posible el nivel 200 o, en su defecto, acumular la mayor cantidad de puntos de experiencia con un personaje creado específicamente en uno de los servidores del evento SpeedRush.

La Competición se divide en 4 sesiones, todas abiertas a los jugadores inscritos:

- La primera sesión se jugará el sábado 30 de mayo de 2026 de 14:00 a 18:59 (hora de París)
- La segunda sesión se jugará el sábado 30 de mayo de 2026 de 19:30 a 23:59 (hora de París)
- La tercera sesión se jugará el domingo 31 de mayo de 2026 de 14:30 a 18:59 (hora de París)
- La cuarta sesión se jugará el domingo 31 de mayo de 2026 de 19:30 a 22:59 (hora de París)

Al inicio de cada sesión y durante 30 minutos, salvo la primera sesión, en la que esta duración será de 1 hora, los jugadores solo tienen acceso a una zona «freeloot», donde están todos los PNJ que venden los equipables, además de una cantidad ilimitada de kamas, para preparar todo lo necesario para la Competición. Pasado ese tiempo, y tras una señal en el juego, se desbloquea el acceso a todo el juego y los jugadores pueden comenzar o continuar la Competición.

La zona «freeloot» seguirá siendo accesible en cualquier momento durante toda la Competición.

Al final de cada sesión, los servidores se cierran, los jugadores se desconectan y los combates en curso se cancelan.

Todas las clases están disponibles y el cambio de clase es gratuito e ilimitado.

Algunas condiciones de juego difieren de los servidores clásicos de DOFUS:

- Acceso a mazmorras gratuito e ilimitado
- Multiplicador de experiencia de un 300% aplicado Este bonus no funciona con los logros
- Se mantiene el bonus de +5% de XP de Ankama Shield
- Al final de todos los combates, los personajes tendrán su vitalidad máxima
- Para acceder a las dimensiones divinas, no será necesaria una búsqueda del tesoro
- Antes de cada sesión, se realiza un sorteo en AnkamaLive (<https://www.twitch.tv/ankamalive>) para modificar todos los personajes participantes durante toda la sesión con un bonus de características. Cada posibilidad tiene un 25% de probabilidad de ocurrir:
  - o 2 PA (Punto de Acción)
  - o 2 PM (Punto de Movimiento)
  - o 50% de Vitalidad
  - o 20% de Daños Finales
- El sistema clásico de bonus de zona y anomalías temporales está desactivado. En su lugar, algunas zonas entrarán en anomalía durante 30 minutos con un bonus extraordinario del 200% de XP. Los horarios y zonas de las anomalías se anunciarán en el canal de Twitch AnkamaLive y serán comunes a todos los servidores. Durante los 30 minutos que preceden la apertura de una anomalía, se indicarán las próximas. Durante los 30 minutos de anomalías abiertas, se indicarán las actuales. Las sesiones de anomalías serán (horas de París, Francia):
  - o Sábado 30 de mayo de 16:30 a 17:00
  - o Sábado 30 de mayo de 17:30 a 18:00
  - o Sábado 30 de mayo de 18:30 a 19:00
  - o Sábado 30 de mayo de 20:30 a 21:00
  - o Sábado 30 de mayo de 21:30 a 22:00
  - o Sábado 30 de mayo de 22:30 a 23:00
  - o Sábado 30 de mayo de 23:30 a 00:00
  - o Domingo 31 de mayo de 15:30 a 16:00
  - o Domingo 31 de mayo de 16:30 a 17:00
  - o Domingo 31 de mayo de 17:30 a 18:00
  - o Domingo 31 de mayo de 18:30 a 19:00
  - o Domingo 31 de mayo de 20:30 a 21:00
  - o Domingo 31 de mayo de 21:30 a 22:00
  - o Domingo 31 de mayo de 22:30 a 23:00

\* **ARTÍCULO 7 – INSCRIPCIONES**

Las preinscripciones para la Competición se realizarán del 7 de abril de 2026 a las 16:00 al 27 de mayo de 2026 a las 23:59 (horas de París), en el sitio web oficial <https://www.dofus.com>. El proceso se realiza a través de una página donde se puede elegir el servidor, la clase, el sexo y el apodo. No existen requisitos para preinscribirse.

Cualquier jugador que no se haya preinscrito también podrá unirse a la Competición en cualquier momento durante su transcurso, eligiendo uno de los servidores accesibles desde su cuenta DOFUS.

En la medida en que sea factible y el número de jugadores lo permita, los servidores abiertos para las preinscripciones se cerrarán a los jugadores no preinscritos, quienes tendrán acceso a otros servidores.

Los nombres de los personajes deben respetar las reglas establecidas en el Artículo 4.2.2 de las Condiciones Generales de Uso (CGU), bajo pena de descalificación por parte del Organizador.

\* **ARTÍCULO 8 – CLASIFICACIÓN**

Los criterios de clasificación son:

- Rapidez en haber alcanzado el nivel 200
- Si no se alcanza el nivel 200, total de puntos de experiencia acumulados

Si un jugador tiene varios personajes en la clasificación, solo se tendrá en cuenta el mejor clasificado. Se considerará que un personaje pertenece al mismo jugador si los datos personales o de conexión de la cuenta son similares. Concretamente, cualquier personaje conectado con la misma dirección IP se considerará del mismo jugador. Cualquier intento de fraude para eludir estos controles será duramente sancionado.

La clasificación estará disponible durante la Competición en la página <https://www.dofus.com>. Esta clasificación es provisional, la versión definitiva se publicará una vez finalizadas todas las verificaciones de conformidad.

\* **ARTÍCULO 9 - REGLAS Y SANCIONES**

La Competición está sujeta a una serie de reglas pensadas para garantizar el buen funcionamiento del evento. Cualquier infracción de las siguientes reglas conllevará la aplicación de sanciones por parte del Organizador.

**Reglas**

- Todos los participantes se comprometerán a respetar las reglas de comportamiento tal y como están definidas en el presente Reglamento.
- Todos los participantes deben respetar a los demás participantes, comentaristas, organizadores y personas. Cualquier insulto o provocación conllevará una sanción.
- Hay total libertad para utilizar la multicuenta.
- Para conectarse al juego, los participantes deberán usar únicamente las herramientas y medios ofrecidos y aceptados por Ankama.
- El uso de ciertos bugs está sujeto a sanciones. La lista de bugs sancionables (si los hubiera) se comunicará en cada sesión. Los bugs que no figuren en dicha lista también pueden dar lugar a sanciones si no son conocidos o lo son mínimamente y se utilizan de forma deliberada. Es necesario consultar al Organizador en caso de duda.
- Si un jugador logra conectarse fuera de las sesiones o se encuentra fuera de la zona de «freeloot» cuando se supone que debería estar en ella, tiene formalmente prohibido aprovecharse de la situación para progresar.

**Sanciones**

Detalles de las sanciones

- **Advertencia:** no tiene consecuencia directa, pero queda registrada y podrá conllevar una sanción más grave para el jugador en caso de reincidencia.
- **Descalificación:** el jugador que haya cometido la infracción será eliminado de la Competición, perderá el acceso a posibles recompensas y podrá recibir una sanción en su cuenta Ankama.

### Tabla de sanciones:

- Insulto o provocación: uno de los jugadores ha insultado o provocado a otro jugador, comentarista, organizador o persona.
  - Aviso
  - Descalificación en caso de reincidencia
- Incumplimiento de las reglas: no se han respetado algunas de las reglas mencionadas anteriormente.
  - Aviso
  - Descalificación
- Utilización abusiva de un sistema de juego: el jugador abusa deliberadamente de un sistema defectuoso del juego durante un combate con el fin de sacar ventaja.
  - Descalificación
- Trampas o utilización de medios o herramientas no aprobados por Ankama: el jugador utiliza medios o herramientas que no son ofrecidos y/o aceptados por Ankama.
  - Descalificación
- Préstamo de cuenta: el jugador ha jugado utilizando la cuenta de un tercero.
  - Descalificación (de los dos jugadores implicados)
- Incumplimiento de las CGU de Ankama: un jugador no respeta parte de las CGU de Ankama.
  - Descalificación

Esta tabla de sanciones se ofrece a modo indicativo y puede sufrir cambios para el buen desarrollo de la Competición.

### \* ARTÍCULO 10 - RECOMPENSAS

#### *Recompensas no monetarias:*

- Todos los personajes que hayan llegado al nivel 50 o más recibirán: 1 pócima que da 5 350 000 puntos de experiencia y es utilizable en cualquier personaje de la cuenta + 1 ficha de lotería de la temporada Púrpura + 10 tornefichas monstruosas
- Todos los personajes que hayan llegado al nivel 100 o más recibirán: 1 pócima que da 95 886 000 puntos de experiencia y es utilizable en cualquier personaje de la cuenta + 1 título + 10 tornefichas monstruosas
- Todos los personajes que hayan llegado al nivel 150 o más recibirán: 1 pócima que da 534 476 000 puntos de experiencia y es utilizable en cualquier personaje de la cuenta + 6 Dragobones de vainilla + 30 tornefichas monstruosas
- Todos los personajes que hayan llegado al nivel 190 o más recibirán: 1 pócima que da 2 054 975 000 puntos de experiencia y es utilizable en cualquier personaje de la cuenta + 3 Dragobones de jengibre + 50 tornefichas monstruosas
- Todos los personajes que hayan llegado al nivel 200 o más recibirán: 1 pócima que da 5 555 424 000 puntos de experiencia y es utilizable en cualquier personaje de la cuenta + 100 tornefichas monstruosas

Las tornefichas monstruosas se acumulan en cada franja, por lo que un personaje de nivel 200 recibe 200 tornefichas.

Las pócimas no se podrán usar en el servidor Sombra.

### *Recompensas monetarias:*

El premio en metálico inicial de la Competición es de 5000 €, al que se añadirá un porcentaje del importe sin impuestos procedente de la venta de packs elegibles en la tienda DOFUS del sitio <https://store.ankama.com/> (en adelante, el «**Premio en metálico**»). La información sobre los packs en cuestión, las fechas de venta y la parte destinada al Premio en metálico puede consultarse en la tienda DOFUS.

- 1.º puesto: 20% del Premio en metálico
- 2.º puesto: 12% del Premio en metálico
- 3.º puesto: 8% del Premio en metálico
- Del 4.º al 5.º: 5% del Premio en metálico
- Del 6.º al 10.º: 3% del Premio en metálico
- Del 11.º al 20.º: 1% del Premio en metálico
- Del 21.º al 50.º: 0,5% del Premio en metálico
- Del 51.º al 100.º: 0,2% del Premio en metálico

En caso de empate (paso de 2 jugadores al nivel 200 en el mismo combate o en el mismo segundo, o cantidad de puntos de experiencia idénticos), los participantes en cuestión se clasificarán en el mismo puesto. Las recompensas correspondientes a ese puesto, así como a los puestos inmediatamente siguientes (en número igual al de participantes empatados), se suman y luego se reparten a partes iguales entre ellos. Por ejemplo, si dos participantes empatan en la segunda posición, se reparten las recompensas previstas para el segundo y tercer puesto (12% y 8%), es decir, un total del 20%, y cada uno recibe el 10% del Premio en metálico.

Las recompensas monetarias mencionadas se entienden por persona física, no por personaje jugado. Una persona que juegue con varios personajes solo podrá optar a la recompensa correspondiente a su personaje mejor clasificado.

Las recompensas no monetarias mencionadas se entienden por personaje (todos los personajes de un mismo jugador recibirán las recompensas no monetarias) y limitadas a una recepción por cuenta (una cuenta con varios personajes creados durante el evento solo recibirá las recompensas no monetarias de su personaje de mayor nivel).

Las recompensas monetarias solo se podrán transferir a una cuenta bancaria perteneciente a la persona acreditada en la cuenta Ankama ganadora. Por tanto, un jugador no podrá recibir la suma del premio si la cuenta Ankama no se encuentra a su nombre.

Los jugadores validados como ganadores de recompensas económicas recibirán, en la semana siguiente al anuncio de los ganadores, un correo electrónico en la dirección asociada a su cuenta de Ankama. Se les pedirá un documento de identidad válido y un documento en el que aparezca un número de cuenta bancaria a su nombre.

En el caso de que un jugador tenga menos de 16 años y tenga que cumplir con obligaciones escolares, el Organizador transferirá a una cuenta abierta en la «Caisse des dépôts et consignations» por el representante legal del menor la parte del premio que le corresponda. En el caso de un jugador que tenga 16 o más años, el Organizador se pondrá en contacto con el representante legal del jugador para determinar el procedimiento de transferencia de la parte del premio que le corresponda. El menor y su representante legal deberán acreditar su identidad presentando la fotocopia de un documento de identidad oficial.

El documento oficial deberá ser legible y en él deberán aparecer los nombres, apellidos, lugar y fecha de nacimiento, fotografía y firma del titular, fecha de expedición y de validez del documento y autoridad emisora.

Si los documentos requeridos no son presentados por los ganadores antes del 31 de julio de 2026 a las 23:59 (hora de París), no son conformes a las normas que aparecen más arriba, acreditan una identidad diferente a la registrada en la cuenta Ankama certificada o si el jugador infringe las bases del Reglamento o las CGU de Ankama, el jugador incumplidor no podrá aspirar a recibir su recompensa monetaria.

Tras la recepción de la recompensa monetaria, sus beneficiarios estarán obligados a rellenar y firmar un recibo proporcionado por el Organizador, así como a enviarlo al Organizador en un plazo máximo de un mes contando desde su recepción.

Los premios virtuales incluidos en las recompensas pertenecerán a los propios ganadores y no podrán, sea cual sea la razón, ser vendidos, intercambiados, prestados, cedidos ni transferidos, ni ninguna tercera persona podrá beneficiarse de ellos, ya sea ascendiente, descendiente, derechohabiente o cualquiera que sea su condición, salvo mención contraria expresa del Organizador. Los premios ingresados en la cuenta Ankama del ganador no podrán en ningún caso ser transferidos a otra cuenta Ankama, pertenezca esta o no al propio ganador, salvo mención contraria expresa del Organizador. Los artículos virtuales que componen el premio solo podrán usarse en el MMORPG DOFUS.

El Organizador se reserva el derecho a suspender, anular o eliminar cualquier premio total o parcialmente si sospecha de la realización o de un intento de realización de la acción especificada más arriba, y ello durante todo el periodo de existencia del premio.

El ganador no podrá reclamar ninguna compensación cuando el MMORPG DOFUS deje de ser editado o distribuido en su forma actual o en cualquier otra forma, o cuando sufra modificaciones que impidan a los ganadores seguir disfrutando del lote, total o parcialmente, que hayan ganado en la Competición.

\* **ARTÍCULO 11 - RECLAMACIONES**

Los premios no son reembolsables, intercambiables ni sustituibles. No se concederá ningún contravalor en efectivo bajo ningún concepto, ni siquiera en caso de fuerza mayor. Los premios no económicos no estarán sujetos a una garantía.

El Organizador no será responsable si, por razones ajenas a su voluntad, la competición, sus procedimientos o los premios deben ser total o parcialmente aplazados, modificados o cancelados.

\* **ARTÍCULO 12 - DEPÓSITO DEL REGLAMENTO**

El Reglamento está disponible en el sitio <https://www.dofus.com/>. Se podrá enviar una copia del Reglamento de forma gratuita a todo aquel que lo solicite. Esta petición deberá hacerse únicamente por correo postal a la siguiente dirección: ANKAMA GAMES, Service Tournoi / Concours – Règlement, DOFUS SpeedRush, 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1 Francia.

Los gastos de franqueo relativos a las solicitudes de envío del Reglamento serán reembolsados siempre y cuando dichas solicitudes se envíen en papel al Organizador, indicando sin falta los datos completos (nombre, apellido, dirección, código postal, ciudad), ello dentro del límite de una solicitud de la misma naturaleza por núcleo familiar (mismo nombre y misma dirección). Los gastos serán reembolsados según la tarifa de envío ordinario de menos de 20 gramos que esté en vigor con fecha del presente Reglamento.

\* **ARTÍCULO 13 - SEGURIDAD**

Los participantes serán responsables de la seguridad y estabilidad de su conexión a Internet. El Organizador no se hará responsable de los perjuicios causados por un problema de conexión o un ataque externo.

Los participantes son responsables de su propio equipo de juego para poder participar en la Competición. El Organizador no se hará responsable de los perjuicios causados por problemas técnicos relacionados con el ordenador, sus componentes o sus periféricos.

Se desaconseja encarecidamente la utilización de programas de comunicación vocal directos de cliente a cliente que permiten que personas malintencionadas se hagan fácilmente con la dirección IP. Se recomienda usar programas que pasen por un servidor intermediario (Discord, TeamSpeak, Mumble), eligiendo este minuciosamente.

\* **ARTÍCULO 14 - ANEXO**

En caso de imprevisto y si la situación lo requiere, el Organizador se reserva el derecho de modificar total o parcialmente el Reglamento para asegurar la continuidad del evento en las mejores condiciones.

\* **ARTÍCULO 15 - DISPOSICIONES CNIL**

Los datos personales que el Organizador pueda, en su caso, solicitarle serán necesarios para la consideración de la participación, para la determinación de los ganadores, para la comunicación, en su caso, con los participantes, para el otorgamiento de los premios y para la comprobación del cumplimiento de las reglas de participación, aunque también para cumplir las obligaciones legales y reglamentarias. La base legal del tratamiento es el interés legítimo (cf. artículo 6.1.f del Reglamento General de Protección de Datos de la UE). Estos datos están destinados al grupo Ankama.

Usted puede acceder a los datos que le conciernen y obtener copia de estos, oponerse a su tratamiento, hacer que se rectifiquen o hacer que se borren. Usted también tiene derecho a la limitación del tratamiento de sus datos (véase [cnil.fr](https://support.ankama.com/) para más información sobre sus derechos). Puede ejercer sus derechos o bien a través del soporte de Ankama ([https://support.ankama.com/https://support.ankama.com/](https://support.ankama.com/)) o bien escribiendo a la dirección indicada en el Artículo 12, añadiendo la mención «Infos personnelles» [Datos personales] en la dirección de destino del sobre. Por motivos de confidencialidad y para proteger sus datos personales, debemos asegurarnos de su identidad antes de responder a su solicitud. Además, cualquier solicitud relativa al ejercicio de sus derechos deberá acompañarse de la copia de un documento de identidad firmado.

Para cualquier consulta o reclamación relativa al tratamiento de sus datos, puede ponerse en contacto con nosotros por correo postal según las modalidades contempladas en el párrafo anterior, o por correo electrónico a la dirección [privacy@ankama.com](mailto:privacy@ankama.com). Asimismo, puede contactar con nuestro delegado de protección de datos en las mismas direcciones. No obstante, si considera que no hemos respondido a sus expectativas, tiene la posibilidad de presentar una reclamación ante una autoridad de control competente en materia de protección de datos.

• **ARTÍCULO 16 - LITIGIOS Y RESPONSABILIDADES**

La participación conllevará el conocimiento y la aceptación de las características o los límites de Internet, la ausencia de protección de ciertos datos contra posibles robos o pirateos y riesgos de contaminación por posibles virus que circulan por la red. Será responsabilidad de cada jugador tomar las medidas necesarias para proteger sus datos personales. El Organizador no será responsable en caso de problemas en la conexión que impidan la participación en la Competición o su buen desarrollo. La derrota debida a un problema de conexión o a ataques externos no justificará el reinicio de la Competición, y el Organizador no será responsable por los perjuicios causados.

En caso de virus informático, ataque externo, fraude o fallo técnico, el Organizador se reserva el derecho discrecional de anular o modificar las bases de la Competición sin que los jugadores puedan exigirle responsabilidades. Se reserva el derecho, en este supuesto, de no atribuir los premios o de denunciar ante las autoridades competentes a los autores de los fraudes.

El Organizador tendrá potestad para resolver cualquier litigio relativo a la Competición y a su Reglamento. No se responderá a ninguna solicitud telefónica o escrita concerniente a la interpretación o aplicación del presente Reglamento, a los mecanismos o modalidades de la Competición ni a la atribución de los premios.

Si las circunstancias así lo exigen, el Organizador se reserva el derecho de acortar, prolongar, modificar o anular la presente Competición. El Organizador no podrá ser considerado responsable de los perjuicios que ello implicase. El Organizador se reserva especialmente el derecho de invalidar o anular total o parcialmente la Competición si se producen fraudes o fallos de funcionamiento sean cuales sean sus formas.

El Organizador no será responsable de lo anteriormente citado y los jugadores no podrán exigir ninguna indemnización ni compensación de la naturaleza que sea.

- **ARTÍCULO 17 - DERECHO APLICABLE Y SOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

El presente Reglamento estará sujeto exclusivamente a la legislación francesa.

Cualquier disconformidad o reclamación relativa a esta Competición deberá ser formulada por escrito y remitida a la dirección mencionada en el Artículo 1, la cual no podrá ser estimada a partir del plazo de (1) mes desde la clausura de la Competición .

Cualquier litigio originario de la ejecución o de la interpretación del Reglamento será resuelto por los tribunales competentes de Lille, incluso en caso de pluralidad de demandados, demanda incidental y llamada en garantía.