

1. PRESENTATION

La Société ANKAMA GAMES sise 75 Boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix – France immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 13 juin 2026 au 28 juin 2026 (heure de Paris) une compétition amateur PvP du jeu vidéo DOFUS TOUCH intitulée " La Joute des 10 ans" se déroulant uniquement en ligne (ci-après le " Tournoi ") selon les modalités décrites dans le présent règlement.

2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT

La participation au Tournoi implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du participant du présent règlement (ci-après le " Règlement "), et du principe du Tournoi 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 au Tournoi, 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-touch.com/> dans les plus brefs délais.

3. CAPACITE ET ETENDUE TERRITORIALE

La participation au Tournoi est ouverte sous réserve des dispositions de l'article 2 du Règlement aux personnes physiques ayant un personnage niveau 100 minimum sur l'un des quatre serveurs de jeu vidéo DOFUS TOUCH, ayant au moins 12 ans révolus, 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)..

L'Organisateur attire l'attention sur le fait que toute personne mineure participant au Tournoi est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux. L'Organisateur se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment, et de procéder à toutes vérifications, ainsi que de disqualifier tout mineur participant qui ne la remettrait pas immédiatement, ou éventuellement dans le délai qui lui serait imparti.

4. MODALITES DE PARTICIPATION

La participation au Tournoi est ouverte à des équipes de 3 joueurs distincts issus de la communauté de DOFUS TOUCH et présentant chacun un personnage de niveau 100 minimum sur l'un des quatre serveurs de jeu.

Pour s'inscrire, chaque joueur doit posséder un compte Ankama **certifié à son nom**. Il doit ensuite créer son compte sur « www.ktarena.com » et suivre la procédure d'inscription partagée sur cette page internet : <https://www.dofus-touch.com/fr/mmorpg/actualites/news/1768514-joute-10-ans>. Si l'Organisateur constate au moment des phases finales qu'un joueur utilise un compte qui n'est pas certifié à son nom, l'équipe sera disqualifiée et remplacée par la meilleure équipe suivante. Si vous avez des questions concernant la certification de compte, veuillez-vous rendre sur le site du Support : <https://support.ankama.com/>.

Chaque joueur peut se retirer de son équipe. Le retrait de l'un des trois joueurs entraîne automatiquement la désinscription de l'équipe du Tournoi. Le retrait s'effectue via le même site que celui utilisé pour l'inscription et peut intervenir jusqu'à la date limite d'inscription pour le Tournoi.

Il n'y a pas de système de remplaçant pour ce Tournoi. Vous connaissez les dates et plages horaires sur lesquelles vous devez vous présenter pour jouer vos matchs, si vous savez d'ores et déjà que vous ne pourrez pas les assurer, soyez bons joueurs et laissez votre place à quelqu'un d'autre.

Nous n'autorisons qu'une seule et unique inscription par compte et par personne.

Si un joueur est surpris d'avoir inscrit plusieurs personnages via plusieurs comptes, toutes les équipes comportant l'un d'entre eux seront disqualifiées de plein droit et le joueur sera sanctionné sur l'ensemble de ses comptes, y compris si la triche n'est repérée qu'après le lancement du Tournoi.

De même, tout personnage ayant été inscrit deux fois dans une équipe différente entraîne la désinscription des deux équipes.

Toute personne ayant frauduleusement inscrit autrui sans sa permission ou s'étant fait passer pour quelqu'un d'autre sera sanctionnée.

La participation au Tournoi est limitée à 768 joueurs, soit 256 équipes.

Les 256 premières équipes à avoir validé leur inscription seront sélectionnées pour participer au Tournoi. Les autres équipes seront classées en liste d'attente dans l'ordre chronologique de validation de leur inscription, du plus ancien au plus récent ; en cas de disqualification ou de désinscription d'une équipe avant la fin de la période d'inscription, la première équipe inscrite sur la liste d'attente sera sélectionnée et ainsi de suite.

Les noms d'équipe et de personnages doivent respecter les règles énoncées à l'article 4.2.2 des [Conditions Générales d'Utilisation](#) (ci-après, les " **CGU** ") sous peine de voir son équipe **disqualifiée** par l'Organisateur sans possibilité de se réinscrire.

Les inscriptions pour le Tournoi se dérouleront **du 12 mai 2026 à 15h au 02 juin 2026 à 08h00 (heure de Paris)**.

La participation au Tournoi est gratuite.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

Le fait de s'inscrire sous une fausse identité (notamment si votre compte n'est pas certifié à votre nom) ou avec l'identité d'une autre personne ou de communiquer de fausses informations ou encore de s'inscrire sous plusieurs identités entraînera la **disqualification** de toute l'équipe.

D'une manière générale, toute participation non conforme au Règlement entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification de plein droit **pour tous les membres de l'équipe, quand bien même un seul joueur serait fautif**, et aucun d'entre eux ne pourra prétendre à un quelconque gain ou à une quelconque indemnité. 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 du Tournoi. L'Organisateur se réserve le droit de remettre en jeu ou de retirer du tableau des récompenses celle qui aurait été attribuée à l'équipe avant sa disqualification.

Du seul fait de leur participation au Tournoi, les participants acceptent que leurs matchs soient diffusés en direct ou en rediffusion sur des plateformes d'hébergement de vidéos (notamment sur YouTube et Twitch).

5. PARTICULARITES

Tout doublon de classe n'est pas autorisé à figurer dans une même composition d'équipe. De plus, il est interdit de s'inscrire avec une équipe contenant un des duos de classes suivants :

RESTRICTIONS	CRÂ	ECAFLIP	ENIRIPSA	ENUTROF	FÉCA	IOP	OSAMODAS	PANDAWA	ROUBLARD	SACRIEUR	SADIDA	SRAM	STEAMER	XÉLOR	ZOBAL
CRÂ	☒														
ECAFLIP		☒													
ENIRIPSA			☒	☒	☒		☒			☒	☒			☒	☒
ENUTROF			☒	☒		☒					☒			☒	
FÉCA			☒		☒		☒			☒	☒		☒	☒	☒
IOP				☒		☒								☒	
OSAMODAS			☒		☒		☒			☒	☒			☒	☒
PANDAWA								☒						☒	
ROUBLARD									☒						
SACRIEUR			☒		☒		☒			☒				☒	☒
SADIDA			☒	☒	☒		☒				☒			☒	☒
SRAM												☒			
STEAMER					☒								☒		
XÉLOR			☒	☒	☒	☒	☒	☒		☒	☒			☒	☒
ZOBAL			☒		☒		☒			☒	☒			☒	☒

Le Tournoi se déroule sur un serveur spécifique ouvert pour l'occasion et fermé aux spectateurs (hors autorisations spéciales).

Les personnages importés sur le serveur du Tournoi sont des copies nues des personnages originaux ; seuls le nom et la classe sont conservés. Ils sont donc totalement neufs et déséquipés.

Les personnages sont automatiquement élevés au niveau 200 sur le serveur du Tournoi.

Les caractéristiques des personnages sont réinitialisées et élevées à 100 par défaut, avec 995 points naturels à répartir selon leur convenance.

Les personnages disposent de tous leurs sorts de classe, ainsi que des sorts " communs " du jeu, élevés au niveau 6.

Les personnages ont accès à une liste d'objets préalablement sélectionnés en jet parfait ainsi qu'à une étable regroupant l'ensemble des Dragodindes au niveau 100.

Les armes d'incarnation ne sont pas disponibles.

La Forgemagie n'est pas disponible sur le serveur du Tournoi.

Les bonus de bonbons sont désactivés sur le serveur du Tournoi.

Les personnages bénéficient d'un bonus permanent sur le serveur du Tournoi, offrant 1PA (Point d'Action), 1PM (Point de Mouvement) et 1PO (Point de Portée) supplémentaires.

Les personnages peuvent réinitialiser leurs caractéristiques et leurs sorts entre chaque match et à volonté.

Lorsque le mode Tournoi est activé, les participants ne voient ni l'ordre d'initiative dans la timeline, ni le placement des adversaires sur la carte au cours de la phase de préparation des combats. Ces informations sont révélées une fois que l'ensemble des personnages ont cliqué sur "prêt" et que le combat démarre.

6. QUALIFICATIONS

Tous les horaires sont à l'heure de Paris (France).

Fonctionnement

Les qualifications pour le Tournoi se déroulent selon un système de rondes suisses. 9 rondes sont prévues, aux dates et horaires suivants :

- Samedi 13 juin :
 - Ronde 1 : Carte Feudala (18 h)
 - Ronde 2 : Carte Sacrieur (20 h)
 - Ronde 3 : Carte Roublard (22 h)
- Dimanche 14 juin :
 - Ronde 4 : Carte Eniripsa (18 h)
 - Ronde 5 : Carte Orado (20 h)
 - Ronde 6 : Carte Sram (22 h)
- Samedi 20 juin :
 - Ronde 7 : Carte Sadida (18 h)
 - Ronde 8 : Carte Iop (20 h)
 - Ronde 9 : Carte Forêt Maléfique (22 h)

Chaque équipe se doit de participer aux 9 rondes indiquées sur le calendrier. Les horaires des deuxièmes et troisièmes rondes de chaque jour sont donnés à titre informatif : il n'est pas impossible que le lancement de ces matchs soit retardé, peu importe la raison. Les participants doivent s'assurer d'être disponibles les jours de matchs et de rester attentifs aux annonces effectuées dans le canal « annonces » en jeu, afin de lancer leurs combats. Ils doivent être prêts à jouer un peu plus tard qu'aux horaires annoncés. Aucune ronde ne sera lancée avec un retard de plus d'une heure. Aucun retard ou absence ne peut être toléré. Une équipe absente ou en retard se verra imposer une défaite par forfait (en cas de récurrence, l'équipe pourra se voir éliminée du Tournoi).

Chaque équipe est autonome dans la gestion de ses combats. Les joueurs sont priés de lancer la phase de préparation de leur match à l'heure prévue, selon les horaires de rondes indiqués, et de démarrer l'affrontement dans les 5 minutes qui suivent ce lancement. Au-delà d'un retard toléré de 10 minutes, la seule équipe présente remportera la victoire par forfait.

Les participants ont la responsabilité de remplir, après chaque combat, le formulaire de fin de combat disponible sur le site www.ktarena.com afin d'y indiquer laquelle des deux équipes a remporté le match.

Il sera nécessaire d'être connecté sur le site www.ktarena.com avec le compte utilisé pour l'inscription au Tournoi.

/\ La saisie des résultats est OBLIGATOIRE après chaque combat, et les équipes qui ne s'en acquittent pas ou qui cherchent à fausser les résultats seront soumises à des sanctions (voir " Règles et sanctions "). /

Si une seule des deux équipes remplit la fiche, le résultat indiqué par celle-ci sera considéré comme correct. En cas de litige, des vérifications seront effectuées et les éventuels tricheurs sanctionnés.

Déroulement des appariements

L'appariement de la ronde 1 est tiré au sort. À partir de la ronde 2, les équipes sont appariées en fonction du nombre de points qu'elles ont accumulés. Les appariements des équipes cumulant le plus de points sont effectués en priorité.

En cas de nombre d'équipes impair dans une tranche de point, une équipe est sous-appariée avec la tranche suivante.

En cas de nombre d'équipes impair dans la tranche de points la plus basse, l'une des plus mauvaises équipes tirées au sort obtient une victoire automatique. Elle ne combat pas pour la ronde en cours mais obtient 3 points. Une même équipe ne peut pas bénéficier deux fois d'une victoire automatique.

Tant que c'est possible, on évite d'apparier ensemble deux équipes qui se sont déjà affrontées.

Le tirage au sort des appariements est effectué automatiquement par un logiciel.

Comptabilisation des points

Points des équipes

Les équipes accumulent des points à chaque combat, selon la règle suivante :

- Victoire : 3 points
- Match nul : 1 point
- Défaite : 0 point

Lorsqu'un combat atteint la fin du 20ème tour de jeu (juste avant que le compteur passe à 21), il est arrêté. Si l'une des deux équipes est en supériorité numérique à ce moment-là, elle remporte la victoire. Si les deux équipes comptent encore le même nombre de personnages en vie, le match nul est déclaré.

Le match nul n'est plus possible pour la 9e ronde, qui seront forcément des matchs à mort.

Points avancés

Une seconde valeur est mise en place pour le départage des équipes en cas d'égalité : le Pourcentage de Victoire des Adversaires (PVA). Il s'agit de la moyenne des pourcentages de victoire des différents adversaires rencontrés par l'équipe (sans tenir compte des victoires automatiques).

NB : Si $\text{PtsEquipe} / (3 * \text{NbCombats}) < 0,33$ alors on remplace cette valeur par 0,33. Cette particularité permet de réduire l'impact des forfaits sur le PVA des équipes.

Critères de qualification

Les 32 meilleures équipes à l'issue de la phase de qualification sont qualifiées pour la phase finale.

Le classement des équipes est déterminé par 2 critères d'importance décroissante :

1. En priorité, ce sont les points accumulés par une équipe qui déterminent sa position dans le classement.

2. En cas d'égalité entre plusieurs équipes, on utilise le PVA (voir " Points avancés ").

7. PHASE FINALE

La phase finale du Tournoi se déroule selon un système d'arbre de combat à élimination directe. Les équipes se rencontreront en fonction de leur classement à l'issue des phases de rondes ; 1er contre 32e, 2e contre 31e ...

Il n'y a plus de match nul durant cette phase.

L'ensemble des matchs se joueront en deux matchs gagnants (BO3), puis en BO5 pour la finale.

Les affrontements sont prévus aux dates et horaires suivants (heure de Paris):

- 16e de finale : dimanche 21 juin (18 h)
 - 1er match Carte Ecaflip
 - 2e match Carte Eniripsa
 - 3e match Carte Forêt Maléfique
- 8e de finale : dimanche 21 juin (21 h)
 - 1er match Carte Orado
 - 2e match Carte Sadida
 - 3e match Carte Xélor
- Quarts de finale : samedi 27 juin (18 h)
 - 1er match Carte Sacrieur
 - 2e match Carte Feudala
 - 3e match Carte Steamer
- Demi-finale : samedi 27 juin (21 h)
 - 1er match Carte Iop
 - 2e match Carte Eniripsa
 - 3e match Carte Forêt Maléfique
- Finale : dimanche 28 juin (18 h)
 - 1er match Carte Orado
 - 2e match Carte Sadida
 - 3e match Carte Roublard
 - 4e match Carte Ecaflip
 - 5e match Carte Feudala

A partir des 16e de finale, les classes seront sélectionnées via un système de draft. Pour les non-initiés, le système de draft implique de dire au revoir aux classes choisies à l'origine par les équipes et déterminera la composition de classes de chaque équipe. Désormais, les équipes devront effectuer une phase de draft selon le schéma suivant :

- A bannit une classe
- B bannit une classe
- A choisit une classe
- B choisit une classe
- A bannit une classe
- B bannit une classe
- A bannit une classe
- B choisit une classe
- A choisit une classe
- B bannit une classe
- A choisit une classe
- B choisit une classe

Une classe bannie ne peut être utilisée par aucune équipe. À l'inverse, une classe choisie par une équipe ne pourra pas être choisie par son adversaire. Il n'est donc pas possible d'avoir des doublons de classes.

La phase de draft aura lieu au début de chaque match. Après chaque phase de draft, les joueurs auront le droit à 25 minutes de pause avant de lancer le combat. À la fin de chaque match, les joueurs ont 5 minutes pour lancer la phase de draft du match suivant. Ils auront l'autorisation de changer leurs équipements.

L'initiative pour draft (A ou B) sera choisie aléatoirement via le site du KTA.

Pour ces phases de draft, les potions de changement de classe seront fournies sur le serveur Tournament (et ne pourront bien entendu pas être utilisées sur les serveurs classiques !).

8. RECOMPENSES

Première place :

- Tablette Ipad iPad Air 11 pouces Wi-Fi 128 Go personnalisé - Gris sidéral (669 euros)
- Panoplie du Champion (15 euros)
- Bouclier du Champion qui procure un titre exclusif « Maître des Abîmes » (5 euros)
- Parchemin qui débloque le titre « Champion de la Décennie » (5 euros)
- Familier d'apparat Dragloris (10 euros)
- Bouclier de la Décennie (5 euros)
- Familier d'apparat « Dragziel » (10 euros)
- Bouclier des Abîmes qui débloque le titre « Combattant des Abîmes » (5 euros)
- 10 ans de Bonus Pack Combo (1558.80 euros)
- 85 000 goulaines (109.99 euros)
- 10 000 kolizétos (190 euros)

Deuxième place :

- Familier d'apparat Dragloris (10 euros)
- Bouclier de la Décennie (5 euros)
- Familier d'apparat « Dragziel » (10 euros)
- Bouclier des Abîmes qui débloque le titre « Combattant des Abîmes » (5 euros)
- 1 an de Bonus Pack Combo (155.88 euros)
- 40 000 goulaines (54.99 euros)
- 5 000 kolizétos (95 euros)

Troisième et quatrième places :

- Familier d'apparat Dragloris (10 euros)
- Bouclier de la Décennie (5 euros)
- Familier d'apparat « Dragziel » (10 euros)
- Bouclier des Abîmes qui débloquent le titre « Combattant des Abîmes » (5 euros)
- 6 mois de Bonus Pack Combo (77.94 euros)
- 15 000 goultes (21.99 euros)
- 2 500 kolizétons (47.50 euros)

Pour les 32 équipes qualifiées à l'issue des rondes :

- 1 000 Kolizétons (19 euros)
- Un objet débloquent le titre « Challengeur de la Décennie » et une animation au début de combat (20 euros)

Pour tous les joueurs n'affichant aucun forfait :

- Parchemin qui débloquent le titre « Bagarreur de la Décennie » (5 euros)

Les récompenses visées ci-dessus s'entendent par membre de l'équipe.

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 gagnants des lots physiques (tablette iPad) seront contactés par courrier électronique sur l'adresse renseignée sur leurs comptes ayant participé au Tournoi pour confirmer leurs coordonnées.

Les lots seront envoyés aux gagnants par La Poste à l'adresse postale qu'ils auront communiquée à l'Organisateur à la suite de la prise de contact de ce dernier.

Si un gagnant ne se manifeste pas dans les 30 (trente) jours suivant l'envoi de ce courrier électronique, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot.

L'Organisateur n'est pas responsable des erreurs ou omissions des joueurs s'agissant des informations demandées lors de la création du compte Ankama ou de la participation, ni du défaut de réponses des gagnants à l'email de demande d'informations envoyé par l'Organisateur, le cas échéant, ni des dysfonctionnements informatiques, ni des retards ou pertes du fait de La Poste ou de tout autre transporteur choisi pour l'envoi des lots le cas échéant.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre, annuler ou supprimer tout lot (en tout ou partie) s'il soupçonne 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 TOUCH cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme.

9. DECONNEXIONS ET AUTRES PROBLEMES

En cas de déconnexion volontaire lors d'une partie, ou du départ volontaire d'un joueur d'une équipe, la partie est interrompue et le match donné gagné à l'autre équipe.

Si un joueur d'une équipe est absent lors d'un appel pour une rencontre, hors d'un consentement commun avec l'administrateur du Tournoi, son équipe se verra imposer une défaite imposée par forfait après 10 minutes d'attente.

Si des événements dommageables non imputables aux joueurs tels que des déconnexions intempestives ou la survenance d'une latence continue, alors les joueurs sont invités à contacter un administrateur du Tournoi. C'est l'administrateur du Tournoi qui peut prendre toute décision utile pour terminer le match (faire rejouer le match, accorder la victoire à l'une des deux équipes ou autre). Sa décision est définitive et sans appel.

10. REGLES ET SANCTIONS

Le Tournoi est soumis 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 et organisateurs ; toutes insultes ou provocations seront sanctionnées.
- Tous les participants se doivent de consulter régulièrement le calendrier des rondes, et d'être présents et prêts à lancer leurs combats dans les délais impartis.
- Tous les participants doivent systématiquement remplir le formulaire de fin de combat après chaque match.
- Une équipe incomplète n'est pas autorisée à combattre. Elle est déclarée forfait et peut être éliminée du Tournoi en cas de récidive.
- Lors des phases de rondes, un combat lancé n'est jamais relancé, ni mis en pause, même en cas de bug ou de problème de connexion. Lors des phases finales, la commande " pause " pourra être demandée par les joueurs auprès de l'arbitre du match en cas de bug, et les organisateurs se concerteront alors pour décider de relancer le match ou de le poursuivre. Chaque équipe a le droit à 15 minutes de pause cumulées sur l'ensemble de la rencontre ; tout abus de cette demande de pause pourra être sanctionné. La commande pause s'active à la fin du tour de jeu du joueur actif.
- Le multi-compte est interdit : un même joueur n'est autorisé à jouer que sur un seul compte. Il n'est pas autorisé d'avoir deux ou trois comptes qui appartiennent à la même personne au sein de la même équipe.
- Le prêt de compte est interdit.

Sanctions

Toutes les sanctions sont appliquées à l'ensemble d'une équipe, même si les infractions sont commises par un seul participant. Les récidives sont également comptabilisées à l'échelle de l'équipe.

Sans préjudice des sanctions prévues aux CGU, l'Organisateur se réserve le droit de prendre toute mesure

adaptée en cas de non-conformité aux règles de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans le Règlement ou les CGU ou d'un comportement perturbant ou susceptible de perturber le bon déroulement du jeu.

La grille de sanction est indicative, la sanction imposée par l'Organisateur peut prendre en compte la situation et donc déroger à cette grille de sanction.

Les sanctions sont :

Détail des sanctions

- Avertissement : sans conséquence directe, l'avertissement est malgré tout enregistré et pourra conduire à une sanction plus grave pour l'équipe en cas de récidive.
- Défaite imposée : l'équipe ayant commis l'infraction est automatiquement considérée comme perdante de son combat en cours ou de son prochain combat.
- Elimination : l'équipe ayant commis l'infraction est éliminée du Tournoi.
- Disqualification : l'équipe dans laquelle un ou plusieurs joueurs ont commis l'infraction est éliminée du Tournoi, perd tout bénéfice à d'éventuelles récompenses, et le ou les joueurs incriminés reçoivent une sanction sur le compte Ankama utilisé lors du Tournoi (suspension de 15 jours minimum) et n'auront plus la possibilité de participer avec ce compte aux tournois PvP du jeu Dofus Touch pendant une durée d'un an

Grille des sanctions (sans préjudices des autres motifs énoncés ailleurs dans le Règlement, notamment à l'article 4)

Formulaire non rempli : l'équipe n'a pas rempli le formulaire de fin de combat.

- Avertissement
- Elimination en cas de récidive

Formulaire mal rempli : l'équipe a rempli le formulaire de fin de combat mais le résultat donné est erroné.

- Avertissement
- Elimination en cas de récidive

Insulte ou provocation : un des membres de l'équipe a insulté ou provoqué un autre joueur, un commentateur ou un organisateur.

- Avertissement
- Défaite imposée en cas de récidive
- Disqualification en cas de seconde récidive

Absence : l'équipe ne s'est pas présentée pour son combat à l'heure fixée, ou était incomplète, et le combat n'a pas pu être joué.

- Défaite imposée
- Elimination en cas de récidive

Utilisation abusive d'un système de jeu : l'équipe abuse délibérément d'un système défaillant du jeu durant un combat afin de prendre l'avantage sur son adversaire.

- Disqualification

Multi-compte ou prêt de compte : l'équipe a joué un combat en utilisant le multi-compte ou un des membres de l'équipe a joué en utilisant le compte d'un tiers.

- Disqualification

11. RECLAMATIONS

L'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de perte et/ou de détérioration du lot (en tout ou partie) ou en cas de fonctionnement défectueux.

Sous réserve de dispositions contraires prévues dans le présent règlement, le lot (en tout ou partie) n'est ni remboursable, ni remplaçable, ni échangeable, aucune contrevaletur en espèces ne sera accordée, pour quelques raisons que ce soit, même en cas de force majeure. Le lot (en tout ou partie) ne peut être transmis à des tiers. Le lot (en tout ou partie) n'est soumis à aucune garantie et le gagnant s'engage à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne le lot (en tout ou partie) notamment ses qualités ou toute conséquence engendrée par la possession d'un lot (en tout ou partie).

L'Organisateur ne saura être tenu responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du lot (en tout ou partie).

Le lot (en tout ou partie) retourné pour toute difficulté ne sera ni réattribué ni renvoyé et restera la propriété de l'Organisateur. Le gagnant perd alors le bénéfice de sa dotation sans que la responsabilité de l'Organisateur ne puisse être engagée.

L'Organisateur ne pourrait être tenu responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté l'opération, ses modalités et/ou le lot (en tout ou partie) devaient être en partie ou en totalité reportés, modifiés ou annulés.

REMARQUE GENERALE : en cas d'indisponibilité d'un lot (en tout ou partie), la responsabilité de l'Organisateur ne pourra aucunement être engagée, et ce peu important la raison de la non-disponibilité de ce lot (en tout ou partie). L'Organisateur s'engage néanmoins à remplacer tout ou partie du lot qu'il aura été dans l'impossibilité de fournir par un lot d'une valeur commerciale au moins équivalente, sauf si cette impossibilité est due à un cas de force majeure ou au fait du Participant.

12. DEPOT DU REGLEMENT

Le Règlement est disponible sur le site www.dofus-touch.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

Touch " La Joute des 10 ans ", 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.

13. SECURITE

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.

Nous déconseillons fortement l'utilisation de logiciels de communication vocale directs de client à client (comme Skype), 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.

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.

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 à l'Organisateur et 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](https://support.ankama.com/hc/fr) pour plus d'informations sur vos droits). Vous pouvez exercer vos droits soit via le site du Support Ankama <https://support.ankama.com/hc/fr>, 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.

16. LITIGES ET RESPONSABILITES

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 au Tournoi ou son bon déroulement. Les joueurs sont responsables de la sécurité et de la stabilité de leur connexion internet. Toute défaite liée à un problème de connexion ou à des attaques externes ne saurait justifier une relance de combat, 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 du Tournoi, 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 au Tournoi 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 du Tournoi 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 le présent Tournoi. 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 du Tournoi s'il apparaît que des fraudes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit. Toute fraude au Règlement entraînera la disqualification du joueur et par voie de conséquence celle de tous les joueurs de la même équipe. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de bloquer l'accès, de ne pas attribuer les récompenses aux membres de l'équipe et/ou de poursuivre en justice tout participant qui aurait fraudé ou tenté de le faire. De façon non limitative, est considérée comme fraudeur :

- Toute personne s'étant inscrite sous une fausse identité ;
- Toute personne jouant en multi-compte ;
- Toute personne jouant plusieurs personnages ;
- Toute personne ayant inscrit une tierce personne.

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.

17. DROIT APPLICABLE & REGLEMENT DES DIFFERENDS

Le Règlement est soumis exclusivement à la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative à ce Tournoi 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 du Tournoi.

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.