

REGLAMENTO DEL TORNEO «COPA DOFUS 2026» DEL 8 AL 27 DE SEPTIEMBRE DE 2026

* **ARTÍCULO 1 - PRESENTACIÓN**

La sociedad Ankama Games, SAS con sede social sita en 75 Boulevard d'Armentières 59100 Roubaix (Francia), RCS Lille n°492 360 730 (en lo sucesivo, el «**Organizador**»), organiza del 8 al 27 de septiembre de 2026 (fechas y horas de París, Francia) una competición Jugador contra Jugador del videojuego DOFUS llamada «Copa DOFUS 2026» (en lo sucesivo, el «**Torneo**»), que tendrá lugar exclusivamente en línea, según las bases que se establecen en el presente reglamento.

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

La participación en el Torneo supondrá y conllevará la aceptación sin reservas por parte del participante del presente reglamento (en lo sucesivo, el «**Reglamento**»), del principio del Torneo, de las [Condiciones Generales de Uso](#) de Ankama, de las [reglas generales](#) del sitio web <https://ktarena.com/> (en lo sucesivo, el «**sitio web de la KTA**») 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 el Torneo, así como del premio que eventualmente ganase.

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

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

La participación en el Torneo 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 fase clasificatoria, que dispongan de acceso a Internet y posean una cuenta de juego Ankama certificada a su nombre, con excepción del personal del Organizador y los miembros de su familia (cónyuges, ascendientes, descendientes, hermanos y hermanas).

Cualquier persona menor de edad que participe en el Torneo y se clasifique para la segunda parte del Torneo deberá enviar obligatoriamente al Organizador, a la dirección community@ankama.com, una autorización parental debidamente cumplimentada y firmada por un responsable legal y acompañada de una copia del documento oficial que acredite la identidad del representante legal y del menor (deberá ser legible e incluir los nombres, apellidos, fecha y lugar de nacimiento, fotografía y firma del titular, así como fechas de expedición y validez del documento y autoridad emisora). La autorización parental debe solicitarse por correo electrónico a la dirección 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 su autorización.

* **ARTÍCULO 4 - MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN**

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

La participación en el Torneo 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 recompensas del Torneo. El Organizador se reserva el derecho de volver a introducir en el juego o de retirar aquellas recompensas que se hubieran atribuido al equipo antes de su descalificación.

* **ARTÍCULO 5 – SERVIDOR DE TORNEO**

El Torneo se jugará íntegramente en el «servidor de torneo», en el que los participantes pueden tener:

- Todas las clases del juego DOFUS nivel 200 con todos los puntos adicionales de características y hechizos comunes.
- Un bonus permanente de 1 PA (punto de acción), 1 PM (punto de movimiento) y 1 AL (punto de alcance).
- Todos los equipables necesarios para jugar partidas competitivas de nivel 200 (lo que incluye dofus, prismaaditas, trofeos, armas y los elementos modificados, mascotas, mascotururas, monturas y objetos cosméticos). La única excepción se refiere a los poderes legendarios de las mascotas y las mascotururas, que no están disponibles.

Todos los jugadores pueden acceder al servidor de torneo mediante su cuenta de torneo, cuyos datos de identificación se obtienen en el sitio web de la KTA. Se asigna una cuenta a cada personaje inscrito. Estas cuentas de torneo son prestadas y su acceso puede ser retirado en cualquier momento sin previo aviso. Los jugadores son responsables de las acciones realizadas en dichas cuentas.

La forjamagia no está disponible en el servidor de torneo.

Durante la fase de preparación de los combates, los participantes no podrán ver ni el orden de iniciativa en la barra de combate ni la situación de los adversarios en el mapa. Esa información se revelará una vez que todos los jugadores hayan hecho clic en «Listo» y el combate haya comenzado.

* **ARTÍCULO 6 – FORMATO**

El Torneo se divide en dos fases:

- Una fase de 10 rondas suizas para todos los equipos inscritos
- Una fase final de eliminación directa para los 32 mejores equipos de las rondas suizas

Todas las partidas se juegan en desafíos de 3 contra 3 en los mapas de las arenas de Gúltar. Los equipos pueden estar compuestos por hasta cuatro personajes, y tres de ellos deben estar presentes obligatoriamente en cada partida.

A partir del inicio del turno 16 de cada partida, se aplica la regla del «Golden Kill»: el primer equipo en situación de superioridad numérica gana la partida. Los jugadores deben interrumpir manualmente la partida en ese caso, tras haber tomado una captura de pantalla que demuestre la situación.

Las partidas se juegan después de una fase preliminar de draft que permite determinar las composiciones de cada equipo. Los horarios corresponden a la hora a la que los drafts deben iniciarse. La fase de draft se desarrollará según el siguiente esquema, en el que A y B representan, respectivamente, a los jugadores del equipo A y del equipo B:

- A elimina una clase
- B elimina una clase
- A elimina una clase
- B elimina una clase
- A elige una clase
- B elige una clase
- B elimina una clase
- A elimina una clase
- B elimina una clase
- A elimina una clase
- B elige una clase
- A elige una clase
- A elimina una clase
- B elimina una clase
- A elige una clase
- B elige una clase

Cuando una clase es eliminada, ninguno de los dos equipos podrá elegirla o eliminarla de nuevo. Cuando una clase es elegida por uno de los equipos, el otro ya no podrá elegirla ni eliminarla. No se pueden tener clases repetidas. Cada equipo dispone de 30 segundos para realizar su acción.

* **ARTÍCULO 7 – INSCRIPCIONES**

Las inscripciones al Torneo tendrán lugar del 24 de agosto de 2026 a las 14:00 al 6 de septiembre a las 23:59 (horas de París, Francia), en el sitio web de la KTA. En primer lugar, los participantes deben crear su equipo indicando un nombre de equipo. A continuación, cada miembro del equipo debe rellenar un formulario con su apodo y el identificador de una cuenta Ankama en la que, en su caso, se le entregarán las recompensas correspondientes.

Los nombres de los equipos, apodos y nombres de personaje deben respetar las reglas establecidas en el artículo 4.2.2 de las CGU, bajo pena de descalificación del equipo completo por parte del Organizador.

* **ARTÍCULO 8 – FASE CLASIFICATORIA**

Generalidades

El Torneo comienza con 10 rondas suizas entre todos los equipos inscritos. Las rondas suizas se juegan en las fechas y horarios siguientes (hora de París, Francia):

- **Martes 8 de septiembre**
 - 20:00: Ronda 1
 - 21:45: Ronda 2
- **Jueves 10 de septiembre:**
 - 20:00: Ronda 3
 - 21:45: Ronda 4
- **Domingo 13 de septiembre:**
 - 20:00: Ronda 5
 - 21:45: Ronda 6

- **Martes 15 de septiembre**
 - 20:00: Ronda 7
 - 21:45: Ronda 8
- **Jueves 17 de septiembre:**
 - 20:00: Ronda 9
 - 21:45: Ronda 10

Todos los equipos deben participar en las 10 rondas indicadas en el calendario. El horario de la segunda ronda de cada día se ofrece a modo indicativo: existe la posibilidad de que el comienzo de estos combates sufra un retraso, sin importar la razón. Los participantes deben asegurarse de estar disponibles los días de los enfrentamientos y estar atentos a los anuncios que se realicen en el canal rojo en juego para iniciar sus combates. Deben estar dispuestos a jugar algo más tarde de los horarios anunciados. Ninguna ronda sufrirá un retraso de más de una hora. No se tolerará ningún retraso ni ausencia. Un equipo ausente o que llegue tarde se declarará perdedor por abandono.

Los equipos tienen derecho a un máximo de 10 minutos de retraso sobre el horario indicado para iniciar el draft. Un equipo que no esté listo a tiempo puede ser declarado perdedor por abandono por sus adversarios. Una vez terminado el draft, los equipos tienen 20 minutos como máximo para empezar la partida.

Recordamos que la regla del «Golden Kill» declara ganador al primer equipo en situación de superioridad numérica a partir del inicio del turno 16. Si ningún equipo obtiene ventaja antes del inicio del turno 21, el combate finaliza y se declara un empate. Esta regla de empate no se aplica en la ronda 10, donde los combates continúan hasta que se produzca un desempate.

Un equipo que haya sido declarado perdedor por abandono en dos rondas queda eliminado.

Mecánica de los emparejamientos

Los emparejamientos de la ronda 1 se harán por sorteo. A partir de la ronda 2, los equipos serán emparejados en función del número de puntos que hayan acumulado. Los emparejamientos de los equipos con más puntos serán los prioritarios.

En caso de que haya un número de equipos impar en una franja de puntos, se emparejará un equipo con otro de la franja siguiente. En caso de que haya un número de equipos impar en la franja de puntos más baja, uno de estos equipos elegido al azar obtendrá una victoria automática. No combatirá en la ronda, sino que obtendrá 3 PT. Un mismo equipo no podrá beneficiarse dos veces de una victoria automática.

El sorteo de los emparejamientos será realizado automáticamente mediante la web de la KTA.

Contabilización de puntos

Al término de cada combate, los equipos pueden ganar puntos de torneo (PT) y se actualiza su Porcentaje de Victorias de los Adversarios (PVA).

Una victoria otorga 3 PT; un empate, 1 PT; y una derrota, 0 PT.

El PVA se calcula dividiendo la suma de todas las victorias de los equipos cruzados entre el número de partidas que dichos equipos hayan jugado. Por ejemplo, después de 3 rondas, si los equipos cruzados tienen como resultado 3/3, 2/3 y 0/3 victorias, el PVA es de $5/9 = 55,56\%$. Una partida empatada cuenta como una semivictoria en el cálculo.

El PVA permite reflejar la dificultad de un recorrido y darles ventaja a los equipos que se hayan enfrentado a los equipos más fuertes.

El ranking de los equipos se determinará con cuatro criterios de importancia decreciente:

1. PT
2. PVA
3. Enfrentamiento directo que haya tenido lugar durante las rondas suizas entre los equipos implicados.
4. Posición del adversario derrotado mejor clasificado durante las rondas suizas

* **ARTÍCULO 9 – FASE ELIMINATORIA**

Una vez jugadas todas las rondas, los 32 mejores equipos de las rondas suizas se clasificarán para las fases finales, donde habrá un árbol de eliminación directa en el que el 1.º equipo se enfrentará al 32.º; el 2.º, al 31.º; etc.

Las partidas se disputarán al mejor de tres (BO3), salvo la final, que se disputará al mejor de cinco (BO5).

Las fechas y horarios son los siguientes (hora de París, Francia):

- **Domingo 20 de septiembre a las 20:00:** dieciseisavos de final
- **Martes 22 de septiembre a las 20:00:** octavos de final
- **Jueves 24 de septiembre a las 20:00:** cuartos de final
- **Sábado 26 de septiembre a las 15:00 y 17:00:** semifinales. El horario de la segunda semifinal puede retrasarse si la primera aún no ha terminado
- **Domingo 27 de septiembre a las 15:00:** final

Los equipos tienen derecho a un máximo de 10 minutos de retraso sobre el horario indicado para iniciar el draft. Un equipo que no esté listo a tiempo podrá ser declarado perdedor por abandono a petición de sus adversarios. Si el retraso se produce en el primer draft, será declarado perdedor por abandono en el conjunto del enfrentamiento. Una vez terminado el draft, los equipos tienen 20 minutos como máximo para empezar la partida hasta los cuartos de final. Después, tendrán 15 minutos en semifinales y en la final.

Al finalizar un combate, los equipos tienen derecho a una pausa de 10 minutos para iniciar el siguiente draft, sin posibilidad de retraso.

La elección de quién juega como equipo A o B en el draft la harán los propios equipos. El equipo con mejor clasificación en las rondas suizas elegirá la letra para los combates 1, 3 y 5, mientras que el otro equipo la elegirá para los combates 2 y 4.

En esta fase, los combates ya no podrán terminar en empate.

A partir de los cuartos de final, cada equipo debe estar presente en el canal de voz que se le haya asignado en el servidor de Discord de la KTA durante cada uno de sus combates (incluidos el draft y la preparación). Está prohibido que los equipos reciban ayuda de terceros desde el inicio de un draft hasta el final del combate correspondiente.

* **ARTÍCULO 10 - REGLAS Y SANCIONES**

El Torneo está sujeto a una serie de reglas pensadas para garantizar el buen desarrollo 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 y organizadores; 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.
- En caso de ausencia de un miembro del equipo, uno de los jugadores presentes podrá utilizar su propia cuenta de torneo secundaria para sustituir al jugador ausente. El apodo de esta cuenta secundaria deberá ser lo suficientemente similar al de su cuenta principal como para que resulte evidente de manera inmediata que el mismo jugador utiliza ambas cuentas.
- Los jugadores del Torneo deben buscar a sus adversarios para iniciar los combates previstos a la hora indicada. Es posible enviar un mensaje privado en DOFUS mediante el comando «/w ApodoPersonaje», o buscar a los adversarios en el servidor de Discord de la KTA. Los apodos de los jugadores están disponibles en las páginas de los torneos del sitio web de la KTA.
- Está prohibido invitar a los adversarios a un grupo con el fin de ver sus objetos equipables.
- Está prohibido abandonar la fase de preparación de un combate siendo el único miembro del equipo.
- Está prohibido abandonar un combate si ello tiene consecuencias sobre el desarrollo del mismo.
- Está prohibido pactar el resultado de un combate.
- El uso de ciertos bugs está sujeto a sanciones. La lista de bugs sancionables (si los hubiera) se comunicará durante el Torneo. 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 equipo desea beneficiarse de una victoria por abandono con motivo de una falta de sus adversarios, debe manifestarse inmediatamente después de la falta cometida. Continuar el draft o el combate sin haber informado al Organizador y a los adversarios tras esta falta implica renunciar al derecho de victoria por abandono.
- Un combate cuyo resultado válido ya haya sido comunicado no se (re)iniciará nunca, salvo decisión expresa del Organizador.
- El modo espectador debe permanecer abierto durante la totalidad de los combates.
- Al finalizar todos los combates, incluso en caso de derrota por abandono de los adversarios, los equipos deben registrar el resultado en el sitio web de la KTA. Comunicar resultados falsos puede ser sancionado.

Sanciones

Detalles de las sanciones

- **Advertencia**: no tiene consecuencia directa, pero queda registrada y podrá conllevar una sanción más grave para el equipo en caso de reincidencia.
- **Derrota impuesta**: el equipo que haya cometido la infracción es declarado automáticamente perdedor del combate en curso o de su siguiente combate.
- **Descalificación**: el jugador que haya cometido la infracción será eliminado del Torneo, perderá el acceso a posibles recompensas y podrá recibir una sanción en su cuenta Ankama.

Tabla de sanciones:

- **Insulto o provocación**: uno de los miembros del equipo ha insultado o provocado a otro jugador, un comentarista u un organizador.
 - Advertencia
 - Descalificación en caso de reincidencia
- **Incumplimiento de las reglas del combate**: no se ha respetado alguna de las reglas mencionadas anteriormente.
 - Derrota impuesta
 - Descalificación en caso de reincidencia

- 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 a su adversario.
 - 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 otro jugador no presente en su equipo.
 - Descalificación (de los dos jugadores implicados)

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

* **ARTÍCULO 11 - RECOMPENSAS**

- Equipo vencedor: un set del campeón + 400 tornefichas guerreras + 200 000 ogrinas + una ficha de lotería Marfil prémium + un trofeo físico + una invitación a una sesión de playtest en las instalaciones de Ankama
- Equipo subcampeón: 250 tornefichas guerreras + 100 000 ogrinas + una invitación a una sesión de playtest en las instalaciones de Ankama
- Equipos eliminados en semifinales: 150 tornefichas guerreras + 50 000 ogrinas + una invitación a una sesión de playtest en las instalaciones de Ankama
- Equipos eliminados en cuartos de final: 100 tornefichas guerreras + 25 000 ogrinas
- Equipos eliminados en octavos de final: 50 tornefichas guerreras
- Equipos eliminados en dieciseisavos de final: 20 tornefichas guerreras
- Todos los equipos que finalicen el Torneo sin haber sido declarados perdedores por abandono en ningún combate ni haber recibido ninguna sanción (salvo una advertencia) recibirán una ficha de lotería Marfil.

El set del campeón, las tornefichas guerreras, las fichas de lotería, el trofeo físico y la invitación a la sesión de playtest se otorgarán a cada miembro del equipo.

Las ogrinas constituyen un premio del equipo y se repartirán a partes iguales entre los miembros del equipo ganador.

La sesión de playtest a la que serán invitados los cuatro primeros equipos tendrá lugar en las instalaciones de Ankama, situadas en el 75 boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix (Francia), en una fecha que se comunicará más adelante. Cualquier ganador que no pueda asistir en la fecha indicada perderá el derecho a esta recompensa, sin posibilidad de aplazamiento, sustitución ni compensación de ningún tipo.

Esta recompensa incluye, con un límite de 200 € IVA incluido (doscientos euros, impuestos incluidos):

- el TRAYECTO DE IDA desde la estación o el aeropuerto más próximo al domicilio del ganador hasta Roubaix y el TRAYECTO DE VUELTA desde Roubaix hasta la estación o el aeropuerto más próximo al domicilio del ganador para 1 (una) persona. La elección del medio de transporte para la ida y la vuelta recaerá únicamente en el Organizador, que se reserva el derecho a combinar varios medios de transporte. El Organizador asegurará la organización y la reserva del transporte. Los gastos de transporte inevitables vinculados al trayecto (por ejemplo, billete de metro en París en caso de cambio de estación) podrán ser reembolsados únicamente mediante presentación de los justificantes originales y de los demás documentos solicitados por el Organizador (como, por ejemplo, un certificado de titularidad bancaria),
- el acceso a las instalaciones de Ankama de 9:00 a 17:00 y la participación en una sesión de playtest para 1 (una) persona,
- el alojamiento para 1 (una) persona, pero solo en los casos en que el alojamiento sea necesario debido a la falta de disponibilidad de transporte y durante un máximo de 2 (dos) noches, organizado y reservado por el Organizador,

quedando a su entera discreción la elección del tipo y la ubicación del alojamiento. Cada jugador podrá compartir su habitación de hotel con uno o varios jugadores. El Organizador hará todo lo posible por alojar a los jugadores de un mismo equipo en la misma habitación.

IMPORTANTE: si el ganador es menor de edad, deberá acudir obligatoriamente acompañado por un representante legal. En ese caso, la prestación se extenderá a la persona adulta responsable que acompañe al menor ganador. No obstante, el Organizador solo asumirá los gastos de transporte y alojamiento del ganador menor y de su acompañante adulto hasta un importe máximo total de 200 euros. En caso de que el representante legal se niegue a acompañar al menor, el premio se perderá.

Las fechas y las horas de salida y de regreso las determinará posteriormente el Organizador de acuerdo con el ganador, para tener en cuenta la disponibilidad de este. Sin embargo, si no se llega a un acuerdo amistoso entre el ganador y el Organizador, o el ganador no responde al Organizador dentro del plazo establecido, el premio se perderá.

SE INFORMA A TODOS LOS PARTICIPANTES DE QUE LAS RESERVAS DE TRANSPORTE Y ALOJAMIENTO SON NOMINALES Y QUE EL ORGANIZADOR NO SERÁ RESPONSABLE, NI EN PARTE NI EN SU TOTALIDAD, DEL TRANSPORTE, DE LAS COMIDAS NI DEL ALOJAMIENTO DE NINGUNA PERSONA QUE ACOMPAÑE AL GANADOR (A MENOS QUE EL GANADOR SEA MENOR DE EDAD, CON LOS LÍMITES PREVISTOS MÁS ARRIBA).

El ganador tendrá la obligación de comprobar que los documentos y papeles necesarios para disfrutar del premio estén en regla y al día. En ningún caso podrá exigirse la responsabilidad del Organizador si el ganador no dispone de los documentos y papeles necesarios en regla y al día, en cuyo caso el premio se considerará perdido.

El Organizador no podrá ser considerado responsable en ningún caso por retraso, cancelación, huelga o cualquier otro suceso ajeno a su voluntad que afecte al medio de transporte elegido.

El Organizador solo se comprometerá a asumir gastos cuyo valor total y máximo ascienda a 200 (doscientos) euros incluidos todos los impuestos. Si el valor de los gastos es superior a la cantidad de 200 (doscientos) euros (impuestos incluidos), el ganador afectado deberá asumir los gastos excedentes.

Los jugadores serán responsables de los eventuales daños que puedan causar y deberán responder económicamente por ellos.

La participación en la sesión de playtest podría estar sujeta a la firma de un acuerdo de confidencialidad. En caso de que un ganador se niegue a firmar dicho acuerdo, no podrá participar en la sesión, sin poder reclamar una compensación del tipo que sea. El trofeo físico se entregará a los vencedores durante la sesión de playtest, o se les enviará por correo postal en caso de no poder participar en dicha sesión.

Los premios virtuales 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 premio, total o parcialmente, que hayan ganado en el Torneo.

*** ARTÍCULO 12 - 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 en especie no están sujetos a ninguna 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 13 - DEPÓSITO DEL REGLAMENTO**

El Reglamento está disponible en el sitio web <https://www.dofus.com/> y/o en el sitio web de la KTA. 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 Cup 2026, 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 14 - 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.

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), eligiéndolo minuciosamente.

* **ARTÍCULO 15 - 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 16 - 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 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://www.cnil.fr) para más información sobre sus derechos). Puede ejercer sus derechos o bien a través del soporte de Ankama (<https://support.ankama.com/>), o bien escribiendo a la dirección indicada en el artículo 13, 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. 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 17 - 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 el Torneo o su buen desarrollo. La derrota debida a un problema de conexión o a ataques externos no justificará el reinicio de la partida, 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 del Torneo 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 al Torneo 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 del Torneo 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 el presente Torneo. No se le podrá reclamar responsabilidad por ello. El Organizador se reserva especialmente el derecho de invalidar o anular total o parcialmente el Torneo 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 18 - DERECHO APLICABLE Y SOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

El presente Reglamento estará sujeto exclusivamente a la legislación francesa.

Cualquier disconformidad o reclamación relativa a este Torneo deberá ser formulada por escrito y notificada a la dirección mencionada en el artículo 1, la cual no podrá ser estimada a partir del plazo de un (1) mes desde la clausura del Torneo.

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