

RÈGLEMENT DU TOURNOI

« DOFUS CUP 2026 »

DU 08 AU 27 SEPTEMBRE 2026

* ARTICLE 1 - PRÉSENTATION

La société Ankama Games, SAS dont le siège social est sis 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix, RCS Lille n°492 360 730 (ci-après l'« **Organisateur** »), organise du 08 au 27 septembre 2026 (heure de Paris - France) une compétition PvP du jeu vidéo DOFUS intitulée « DOFUS Cup 2026 » se déroulant exclusivement en ligne (ci-après le « **Tournoi** ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

* ARTICLE 2 - ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT

La participation au Tournoi implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du participant du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »), du principe du Tournoi, des [Conditions Générales d'Utilisation](#) Ankama, des [règles générales](#) du site <https://ktarena.com/> (ci-après le « **site du KTA** »), 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.com/> ou le site du KTA dans les plus brefs délais.

* ARTICLE 3 - CAPACITÉ ET ÉTENDUE TERRITORIALE

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

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

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

* ARTICLE 4 - MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation au Tournoi est ouverte à tout joueur de DOFUS avec comme seule limite de place les capacités du serveur du Tournoi. Le fonctionnement du serveur du Tournoi est expliqué dans l'Article 5 du Règlement.

La participation au Tournoi est gratuite.

Le multicompte est autorisé.

Toute participation non conforme au Règlement entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification de plein droit pour le(s) joueur(s) fautif(s). L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification du respect du Règlement à tout moment, sans obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des joueurs, l'Organisateur pouvant notamment limiter cette vérification aux gagnants des récompenses 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.

* **ARTICLE 5 – SERVEUR TOURNOI**

L'entièreté du Tournoi est jouée sur le « serveur tournoi » sur lequel les participants peuvent avoir :

- Toute les classes du jeu DOFUS niveau 200 avec l'intégralité des points additionnels de caractéristiques et des sorts communs
- Un bonus permanent de 1 PA (Point d'Action), 1 PM (Point de Mouvement) et 1 PO (Point de Portée)
- Tous les équipements nécessaires à des matchs compétitifs niveau 200 (incluant les Dofus, Prysmaradites, Trophées, Armes y compris avec les éléments modifiés, Familiers, Montiliers, Montures et des objets cosmétiques). La seule exception concerne les pouvoirs légendaires des Familiers et Montiliers qui sont indisponibles

Le serveur tournoi est accessible pour tous les joueurs avec un compte tournoi dont les identifiants sont obtenus sur le site du KTA. Chaque personnage inscrit reçoit un compte. Ces comptes tournois sont prêtés et leur accès peut être retiré à tout moment sans préavis. Les joueurs sont responsables des comportements effectués sur ces comptes.

La Forgemagie n'est pas disponible sur le serveur tournoi.

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

* **ARTICLE 6 – FORMAT**

Le Tournoi est divisé en 2 phases :

- Une phase de 10 rondes suisses pour toutes les équipes inscrites
- Une phase finale en élimination directe pour les 32 meilleures équipes des rondes suisses

Tous les matchs sont joués en défi 3 contre 3 sur les cartes des arènes de Goultard. Les équipes peuvent comprendre jusqu'à 4 personnages, et 3 d'entre eux doivent impérativement être présents pour chaque match.

A partir du début du tour 16 de chaque match, la règle du « Golden Kill » s'applique : la première équipe en situation de supériorité numérique remporte le match. Les joueurs doivent interrompre manuellement le match dans ce cas après avoir pris une capture d'écran prouvant la situation.

Les matchs sont joués après une phase préliminaire de draft permettant de déterminer les compositions de chaque équipe. Les horaires correspondent à l'heure à laquelle les drafts doivent être lancées. La phase de draft se déroule selon le schéma suivant, où A et B représentent respectivement les joueurs de l'équipe A et de l'équipe B :

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

Lorsqu'une classe est bannie, aucune des deux équipes ne peut plus la choisir ou la bannir. Lorsqu'une classe est choisie par une des deux équipes, l'autre ne peut plus ni la bannir ni la choisir. Il n'est donc pas possible d'avoir des doublons de classes. Les équipes ont chacune 30 secondes pour effectuer leur action.

* **ARTICLE 7 – INSCRIPTIONS**

Les inscriptions pour le Tournoi se déroulent du 24 août 2026 14h au 06 septembre 23h59 (heure de Paris – France), sur le site du KTA. Les participants doivent dans un premier temps créer leur équipe en renseignant un nom d'équipe puis chaque membre de l'équipe doit remplir un formulaire en indiquant un pseudonyme ainsi que l'identifiant d'un compte Ankama sur lequel les éventuelles récompenses, lui seront attribuées.

Les noms d'équipes, pseudonymes et de noms de personnage doivent respecter les règles énoncées à l'article 4.2.2 des CGU sous peine de voir son équipe disqualifiée par l'Organisateur.

* **ARTICLE 8 – PHASE QUALIFICATIVE**

Généralités

Le Tournoi débute par 10 rondes suisses entre toutes les équipes inscrites. Les rondes suisses sont jouées aux dates et horaires suivants (heure de Paris – France) :

- **Mardi 08 septembre**
 - 20h : Ronde 1
 - 21h45 : Ronde 2
- **Jeudi 10 septembre :**
 - 20h : Ronde 3
 - 21h45 : Ronde 4
- **Dimanche 13 septembre :**
 - 20h : Ronde 5
 - 21h45 : Ronde 6

- **Mardi 15 septembre**
 - 20h : Ronde 7
 - 21h45 : Ronde 8
- **Jeudi 17 septembre :**
 - 20h : Ronde 9
 - 21h45 : Ronde 10

Chaque équipe se doit de participer aux 10 rondes indiquées sur le calendrier. L'horaire de la deuxième ronde de chaque jour est donné 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 rester attentifs aux annonces effectuées dans le canal rouge 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 sera considérée comme perdante par forfait.

Les équipes ont le droit à 10 minutes de retard maximum sur l'horaire donné pour lancer la draft. Une équipe non prête à temps peut être déclarée perdante par forfait par ses adversaires. Une fois la draft terminée, les équipes ont 20 minutes au maximum pour débiter le match.

Pour rappel, la règle du « Golden Kill » déclare gagnante la première équipe en situation de supériorité numérique à partir du début du tour 16. Si aucune équipe ne prend l'avantage d'ici au début du tour 21, alors le combat est terminé et un match nul est déclaré. Cette règle de match nul ne s'applique pas pour la ronde 10 où les matchs continuent jusqu'à un départage.

Une équipe qui a été déclarée perdante par forfait à deux rondes est éliminée.

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 points, 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 de ces équipes est tirée au sort obtient une victoire automatique. Elle ne combat pas pour la ronde en cours, mais obtient 3 PT. Une même équipe ne peut pas bénéficier deux fois d'une victoire automatique.

Le tirage au sort des appariements est effectué automatiquement par le site du KTA.

Comptabilisation des points

A l'issue de chaque match les équipes peuvent gagner des Points Tournois (PT) et ont un Pourcentage de Victoires Adversaires (PVA) qui évolue.

Une victoire rapporte 3 PT, un match nul 1 PT, une défaite 0 PT.

Le PVA est calculé en divisant la somme de toutes les victoires remportées par les équipes rencontrées par le nombre de matchs joués par ces équipes. Par exemple après 3 rondes, si les équipes rencontrées ont comme résultat 3/3, 2/3 et 0/3 victoires, le PVA est de $5/9 = 55,56\%$. Un match nul compte comme une demi-victoire dans le calcul.

Le PVA permet d'illustrer la difficulté d'un parcours en donnant l'avantage aux équipes ayant affronté les équipes les plus fortes.

Le classement des équipes est déterminé par 4 critères d'importance décroissante :

1. PT
2. PVA
3. Eventuel affrontement direct ayant eu lieu durant les rondes suisses entre les équipes concernées
4. Position de l'adversaire vaincu le mieux classé durant les rondes suisses

* **ARTICLE 9 – PHASE ELIMINATOIRE**

Une fois toutes les rondes jouées, les 32 meilleures équipes des rondes suisses sont qualifiées en phases finales, dans un arbre à élimination directe où les 1ers affrontent les 32èmes, les 2èmes affrontent les 31èmes, etc.

Les matchs sont joués en deux manches gagnantes (BO3) sauf la finale qui est en trois manches gagnantes (BO5).

Les dates et horaires sont les suivants (heure de Paris – France) :

- **Dimanche 20 septembre 20h** : seizièmes de finale
- **Mardi 22 septembre 20h** : huitièmes de finale
- **Jeudi 24 septembre 20h** : quarts de finale
- **Samedi 26 septembre 15h et 17h** : demi-finales. L'horaire de la seconde demi-finale peut être retardé si la première n'est pas terminée
- **Dimanche 27 septembre 15h** : finale

Les équipes ont le droit à 10 minutes de retard maximum sur l'horaire donné pour lancer la draft. Une équipe non prête à temps peut être déclarée perdante par forfait par ses adversaires ; si elle est en retard sur la première draft, alors elle est déclarée perdante par forfait pour l'ensemble de l'affrontement. Une fois la draft terminée, les équipes ont 20 minutes au maximum pour débiter le match jusqu'aux quarts de finale, puis 15 minutes en demi-finale et en finale.

A la fin d'un match, les équipes ont le droit à 10 minutes de pause pour lancer la draft suivante, sans retard possible.

Le choix de qui est l'équipe A ou B sur la draft se fait par les équipes, l'équipe ayant un meilleur classement en rondes a le choix de la lettre pour les matchs 1, 3 et 5 tandis que l'autre équipe a le choix pour les matchs 2 et 4.

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

A partir des quarts de finale, chaque équipe doit être dans le salon vocal qui lui est assigné sur le serveur Discord du KTA durant chacun de ses matchs (draft et préparation incluses). Il est interdit de recevoir de l'aide extérieure à l'équipe depuis le début d'une draft jusqu'à la fin du match associé.

* **ARTICLE 10 - RÈGLES 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.
- Le multicompte est librement autorisé.

- Pour se connecter au jeu, les participants ne doivent utiliser que des outils et moyens proposés et acceptés par Ankama.
- En cas d'absence d'un membre de l'équipe, l'un des joueurs présents est autorisé à utiliser son propre compte tournoi secondaire afin de remplacer le joueur absent. Le pseudonyme de ce compte secondaire doit être suffisamment proche de celui de son compte principal pour qu'il soit immédiatement identifiable que les deux comptes sont utilisés par le même joueur.
- Les joueurs du Tournoi doivent rechercher leurs adversaires pour lancer les matchs prévus à l'heure indiquée. Il est possible d'envoyer un message privé sur DOFUS via la commande « /w PseudoPersonnage », ou de rechercher ses adversaires sur le serveur Discord du KTA. Les pseudos des joueurs sont disponibles sur les pages des tournois du site du KTA.
- Il est interdit d'inviter ses adversaires en groupe dans le but de voir leurs équipements.
- Il est interdit de quitter la phase de préparation d'un combat en étant seul dans son équipe.
- Il est interdit de quitter un match si cela a des conséquences sur le déroulement de celui-ci.
- Il est interdit d'arranger le résultat d'un match.
- L'utilisation de certains bugs peut être sanctionnée, la liste des bugs concernés (s'il y en a) est communiquée durant le Tournoi. Des bugs ne faisant pas partie de cette liste peuvent également donner lieu à des sanctions s'ils ne sont pas ou peu connus et utilisés volontairement. Il est nécessaire de consulter l'Organisateur en cas de doute.
- Si une équipe souhaite profiter d'une victoire par forfait en raison d'une faute de ses adversaires, elle doit se manifester immédiatement dès la faute commise. Continuer la draft ou le match sans en avoir informé l'Organisateur et les adversaires après cette faute signifie renoncer à son droit de victoire par forfait.
- Un match dont un résultat valide a déjà été communiqué n'est jamais (re)lancé, sauf si l'Organisateur le décide.
- Le mode spectateur doit rester ouvert durant l'intégralité des matchs.
- À la fin de tous les matchs, y compris en cas de défaite par forfait des adversaires, les équipes doivent reporter le résultat sur le site du KTA. Reporter de faux résultats est passible de sanction.

Sanctions

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.
- Disqualification : le joueur ayant commis l'infraction est éliminé du Tournoi, perd tout bénéfice à d'éventuelles récompenses, et peut recevoir une sanction sur son compte Ankama.

Grille des sanctions :

- Insulte, provocation : un des membres de l'équipe a insulté ou provoqué un autre joueur, un commentateur ou un organisateur.
 - Avertissement
 - Disqualification en cas de récidive
- Non-respect des règles de match : une des règles énoncées précédemment n'a pas été respectée
 - Défaite imposée
 - Disqualification en cas de récidive
- Utilisation abusive d'un système de jeu : le joueur abuse délibérément d'un système défaillant du jeu durant un combat afin de prendre l'avantage sur son adversaire.
 - Disqualification

- Triche / Utilisation de moyens ou d'outils non approuvés par Ankama : le joueur utilise des moyens ou des outils qui ne sont pas proposés et/ou acceptés par Ankama.
 - Disqualification
- Prêt de compte : un joueur a joué en utilisant le compte d'un joueur non présent dans son équipe.
 - Disqualification (pour les 2 joueurs concernés)

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

* **ARTICLE 11 - RÉCOMPENSES**

- Equipe vainqueur: une Panoplie du Champion + 400 Tournotons guerriers + 200 000 Ogrines + un Jeton de loterie Ivoire Premium + un Trophée physique + une invitation à une session de playtest dans les locaux d'Ankama
- Equipe classée deuxième: 250 Tournotons guerriers + 100 000 Ogrines + une invitation à une session de playtest dans les locaux d'Ankama
- Equipes éliminées en demi-finales : 150 Tournotons guerriers + 50 000 Ogrines + une invitation à une session de playtest dans les locaux d'Ankama
- Equipes éliminées en quarts de finale : 100 Tournotons guerriers + 25 000 Ogrines
- Equipes éliminées en huitièmes de finale : 50 Tournotons guerriers
- Equipes éliminées en seizièmes de finale : 20 Tournotons guerriers
- Toutes les équipes terminant le Tournoi sans avoir été déclarée perdante par forfait à un match ni reçu de sanction (hors avertissement) reçoivent un Jeton de loterie Ivoire

La Panoplie du Champion, les Tournotons guerriers, les Jetons de loterie, le Trophée physique et l'invitation à la session de playtest sont remportés par chaque membre de l'équipe.

Les ogrines sont un lot remporté par l'équipe et feront l'objet d'un partage à parts égales entre les membres de l'équipe gagnante.

La session de playtest à laquelle les 4 premières équipes seront invitées se tiendra dans les locaux d'Ankama au 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix, France, à une date communiquée ultérieurement. Tout gagnant qui ne pourrait être présent à cette date perdra le bénéfice de cette récompense, sans possibilité de report, de remplacement ni de compensation, sous quelque forme que soit.

Cette récompense comprend, dans la limite de 200 € TTC (deux cents euros toutes taxes comprises) :

- le TRAJET ALLER de la gare ou de l'aéroport le plus proche du lieu de domicile du gagnant jusqu'à Roubaix et le TRAJET RETOUR de Roubaix à la gare ou à l'aéroport le plus proche du domicile du gagnant pour 1 (une) personne. Le choix du moyen de transport pour l'aller et pour le retour appartient au seul Organisateur, qui se réserve le droit de combiner plusieurs moyens de transports. L'organisation et la réservation du transport seront assurées par l'Organisateur. Les frais de transports inévitables au trajet (exemple : ticket de métro parisien si changement de gare à Paris) pourront être remboursés sur présentation des justificatifs originaux uniquement et autres documents demandés par l'Organisateur (de manière non exhaustive un relevé d'identité bancaire),
- l'entrée dans les locaux d'Ankama de 9h à 17h et la participation à une session de playtest pour 1 (une) personne,
- l'hébergement pour 1 (une) personne, mais uniquement pour les cas où l'hébergement s'avérerait nécessaire au vu de l'indisponibilité des transports et pour 2 (deux) nuits maximum, organisé et réservé par l'Organisateur, le choix du type et de la formule d'hébergement et sa localisation relevant de la seule discrétion de ce dernier. Chaque joueur est informé qu'il pourra partager son éventuelle chambre d'hôtel avec un ou plusieurs autres joueurs. L'Organisateur mettra tout en œuvre pour loger des joueurs d'une même équipe dans la même chambre.

A NOTER que si le gagnant est mineur, il devra impérativement venir accompagné d'un représentant légal. La prestation sera alors étendue à la personne majeure, responsable de ce gagnant mineur, qui l'accompagne. Néanmoins, l'Organisateur ne prendra en charge les frais liés aux transport et hébergement du gagnant mineur et de son accompagnateur majeur que dans la limite d'un montant total de 200 euros. En cas de refus du représentant légal d'accompagner le mineur, la récompense sera perdue.

Il est précisé que les dates et heures de départ et de retour seront déterminées ultérieurement par l'Organisateur en accord avec le gagnant, afin de tenir compte des disponibilités de ce dernier. Néanmoins, si aucun accord n'est trouvé de bonne foi entre le gagnant et l'Organisateur, ou que le gagnant ne répond pas à l'Organisateur dans les délais requis, le lot sera perdu.

L'ENSEMBLE DES PARTICIPANTS EST INFORMÉ QUE LES RÉSERVATIONS DE TRANSPORT ET D'HÉBERGEMENT SONT NOMINATIVES ET QUE L'ORGANISATEUR NE PRENDRA PAS EN CHARGE, QUE CE SOIT EN TOUT OU PARTIE, LE TRANSPORT, LE REPAS ET/OU L'HÉBERGEMENT DE TOUTE PERSONNE ACCOMPAGNANT LE GAGNANT (SAUF SI LE GAGNANT EST MINEUR, DANS LA LIMITE PRÉVUE CI-DESSUS).

Il appartient au seul gagnant de vérifier que les documents et papiers qui lui sont nécessaires pour lui permettre de bénéficier du lot sont en règles et à jour. La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être recherchée si le gagnant ne dispose pas des documents et papiers nécessaires en règles et à jour, auquel cas le lot sera considéré comme perdu.

L'Organisateur ne pourra en aucun cas être responsable en cas de retard, d'annulation, de grève ou de tout autre événement indépendant de sa volonté impactant le moyen de transport choisi.

L'Organisateur ne s'engage à prendre à sa charge que des frais d'une valeur totale et maximale de 200 (deux cents) euros toutes taxes comprises. Si la valeur des frais engagés dépasse ce montant de 200 (deux cents) euros toutes taxes comprises, le gagnant concerné devra prendre le surplus des frais à sa charge.

Les joueurs seront responsables des éventuels dommages causés par leur fait et devront y répondre financièrement.

La participation à la session de playtest pourra être soumise à la signature d'un accord de confidentialité. Dans le cas où un gagnant refuserait la signature d'un tel accord, il ne pourra pas participer à la session, sans pouvoir prétendre à une quelconque compensation. Le Trophée physique sera remis aux vainqueurs durant la session de playtest, ou leur sera envoyé par colis en cas d'impossibilité de participer à la session.

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

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

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

* **ARTICLE 12 - RÉCLAMATIONS**

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

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

* **ARTICLE 13 - DÉPÔT DU RÈGLEMENT**

Le Règlement est disponible sur le site <https://www.dofus.com/> et/ou sur le site du KTA. 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 Cup 2026, 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1 France.

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

* **ARTICLE 14 - SÉCURITÉ**

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

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

* **ARTICLE 15 - ANNEXE**

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

* **ARTICLE 16 - DISPOSITIONS CNIL**

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

Vous pouvez accéder et obtenir copie des données vous concernant, vous opposer au traitement de ces données, les faire rectifier ou les faire effacer. Vous disposez également d'un droit à la limitation du traitement de vos données (cf. cnil.fr pour plus d'informations sur vos droits). Vous pouvez exercer vos droits soit via le site du Support Ankama (<https://support.ankama.com/>), soit en écrivant à l'adresse indiquée à l'Article 13, en ajoutant la mention « Infos personnelles » au niveau de l'adresse figurant sur l'enveloppe. Dans un souci de confidentialité et de protection de vos données personnelles, nous devons nous assurer de votre identité avant de répondre à votre demande. Aussi, toute demande tendant à l'exercice de vos droits devra être accompagnée de la copie d'un titre d'identité signé.

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

• **ARTICLE 17 - LITIGES ET RESPONSABILITÉS**

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques ou limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur

le réseau. Il appartient dès lors à chaque joueur de prendre les mesures nécessaires à la protection de ses données. L'Organisateur ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet empêchant l'accès au Tournoi ou son bon déroulement. 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.

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

- **ARTICLE 18 - DROIT APPLICABLE & RÈGLEMENT DES DIFFÉRENDS**

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.