

REGULAMENTO DO TORNEIO
"DOFUS CUP 2026"
DE 08 A 27 DE SETEMBRO DE 2026

*** ARTIGO 1 – APRESENTAÇÃO**

A Ankama Games, empresa por ações simplificadas cuja sede social se situa no endereço 75 Boulevard d'Armentières em Roubaix (59100), na França, matriculada no Registro do Comércio e das Empresas de Lille sob o número 492 360 730 (doravante designada "**Organizador**"), organiza, de 08 a 27 de setembro de 2026 (horário de Paris, França), uma competição PvP do jogo eletrônico DOFUS chamada "DOFUS Cup 2026", realizada exclusivamente on-line (doravante denominada "**Torneio**") de acordo com as modalidades descritas no presente regulamento.

*** ARTIGO 2 – ACEITAÇÃO DO PRESENTE REGULAMENTO**

Para participar do Torneio, você deverá aceitar sem nenhuma reserva o presente regulamento (doravante "**Regulamento**"), o princípio do Torneio e as [Condições Gerais de Uso](#) da Ankama, as [regras gerais](#) do site <https://ktarena.com/> (doravante "**site da KTA**"), assim como as regras deontológicas em vigor na internet. Os infratores de uma ou várias cláusulas do presente Regulamento, das condições e das regras aqui mencionadas serão impedidos de participar do Torneio e privados do prêmio que poderiam vir a ganhar.

O Organizador pode a todo momento modificar o Regulamento, informando os participantes por meio do site <https://www.dofus.com/> ou do site da KTA o mais rapidamente possível.

*** ARTIGO 3 – COMPETÊNCIA E ÂMBITO TERRITORIAL**

A participação no Torneio é aberta, sujeita às disposições do artigo 2 deste Regulamento, a toda pessoa física que tenha pelo menos 12 anos completos no primeiro dia da fase classificatória, que tenha acesso à internet e que tenha uma conta de jogo Ankama certificada em seu nome, com exceção dos membros da equipe do Organizador, bem como seus familiares (cônjuges, ascendentes, descendentes, irmãos e irmãs).

Todo menor de idade que deseje participar do Torneio e esteja classificado para a segunda parte do Torneio deve obrigatoriamente enviar ao Organizador por e-mail, para o endereço community@ankama.com, um termo de autorização devidamente preenchido e assinado pelos pais ou representante legal e acompanhado de uma cópia de um documento oficial que comprove a identidade do representante legal do menor (cópia legível e contendo nome, sobrenome, data e local de nascimento, fotografia e assinatura do titular, além de datas de emissão e de validade do documento e autoridade emissora). A autorização parental deve ser solicitada por e-mail ao endereço community@ankama.com.

O Organizador reserva-se o direito de verificar todos os documentos e de desqualificar todo menor que não tiver apresentado seu termo de autorização.

*** ARTIGO 4 – MODALIDADES DE PARTICIPAÇÃO**

A participação no Torneio é aberta a todo jogador de DOFUS, sendo que o número de vagas se limita apenas à capacidade do servidor do Torneio. O funcionamento do servidor do Torneio está explicado no Artigo 5 do Regulamento.

A participação no Torneio é gratuita.

O uso de contas múltiplas é autorizado.

Toda participação que não estiver em conformidade com o Regulamento ocasionará sanções, podendo levar à desqualificação de pleno direito do(s) infrator(es). O Organizador reserva-se o direito de verificar a qualquer momento se o Regulamento está sendo respeitado, sem que isso o obrigue a verificar sistematicamente a totalidade dos jogadores. O Organizador pode limitar-se, por exemplo, a averiguar somente os ganhadores das recompensas do Torneio. O Organizador reserva-se o direito de retirar do quadro a recompensa que deveria ser entregue a uma equipe antes de sua desqualificação ou de colocá-la novamente em jogo.

* **ARTIGO 5 – SERVIDOR DE TORNEIO**

Todo o Torneio é disputado no "servidor de torneio", no qual os participantes podem ter:

- Todas as classes do jogo DOFUS no nível 200 com todos os pontos de características adicionais e feitiços comuns
- Um bônus permanente de 1 PA (ponto de ação), 1 PM (ponto de movimento) e 1 AL (ponto de alcance)
- Todos os equipamentos necessários a partidas competitivas de nível 200 (incluindo os Dofus, Prismaraditas, Troféus, Armas, inclusive com os elementos modificados, Mascotes, Montascotes, Montarias e itens cosméticos). A única exceção são os poderes lendários das Mascotes e Montascotes, que estão indisponíveis

O servidor do torneio pode ser acessado por todos os jogadores com uma conta de torneio, cujas credenciais são obtidas pelo site da KTA. Cada personagem inscrito recebe uma conta. Essas contas de torneio são emprestadas e o acesso a elas pode ser removido a qualquer momento sem aviso prévio. Os jogadores são responsáveis pelos comportamentos apresentados nessas contas.

A Forjamagia não está disponível no servidor de torneio.

Durante a fase de preparação dos combates, os participantes não veem a ordem de iniciativa na linha do tempo nem o posicionamento dos adversários no mapa. Essas informações são reveladas depois que todos os personagens tiverem clicado em "pronto" e o combate tiver começado.

* **ARTIGO 6 – FORMATO**

O Torneio é dividido em 2 fases:

- Uma fase de 10 rodadas suíças para todas as equipes inscritas
- Uma fase final em eliminação direta para as 32 melhores equipes das rodadas suíças

Todas as partidas são disputadas em modo de desafio de 3 contra 3 nos mapas das Arenas de Gultar. As equipes podem conter até 4 personagens, e 3 deles devem necessariamente estar presentes em cada partida.

A partir do início do turno 16 de cada partida, a regra "Golden Kill" é aplicada: a primeira equipe em situação de superioridade numérica vence a partida. Os jogadores devem interromper manualmente a partida nesse caso depois de tirar um *print* (captura de tela) comprovando a situação.

As partidas são disputadas depois de uma fase preliminar em draft que permite determinar as composições de cada equipe. Os horários correspondem à hora em que os drafts devem ser iniciados. A fase de draft ocorre de acordo com o seguinte esquema, onde A e B representam respectivamente os jogadores da equipe A e da equipe B:

- A elimina uma classe
- B elimina uma classe
- A elimina uma classe
- B elimina uma classe
- A escolhe uma classe
- B escolhe uma classe
- B elimina uma classe
- A elimina uma classe
- B elimina uma classe
- A elimina uma classe
- B escolhe uma classe
- A escolhe uma classe
- A elimina uma classe
- B elimina uma classe
- A escolhe uma classe
- B escolhe uma classe

Quando uma classe é eliminada, nenhuma das duas equipes pode escolhê-la ou eliminá-la novamente. Quando uma classe é escolhida por uma das duas equipes, a outra não pode mais eliminá-la nem escolhê-la. Sendo assim, não é possível ter classes repetidas. Cada equipe tem 30 segundos para realizar sua ação.

* **ARTIGO 7 – INSCRIÇÕES**

As inscrições para o Torneio ocorrem de 24 de agosto de 2026, às 14h, a 06 de setembro, às 23h59 (horários de Paris, França), no site da KTA. Os participantes devem, primeiramente, criar suas equipes informando um nome para a equipe, depois cada membro da equipe deve preencher um formulário informando um apelido, além da credencial de uma conta Ankama à qual eventuais recompensas serão atribuídas.

Os nomes das equipes, apelidos e nomes dos personagens devem respeitar as regras indicadas no artigo 4.2.2 das Condições Gerais de Uso, sujeito à desqualificação da equipe pelo Organizador.

* **ARTIGO 8 – FASE QUALIFICATÓRIA**

Generalidades

O Torneio começa com 10 rodadas suíças entre todas as equipes inscritas. As rodadas suíças serão disputadas nas seguintes datas e horários (horários de Paris, França):

- **Terça-feira, 08 de setembro**
 - 20h: rodada 1
 - 21h45: rodada 2
- **Quinta-feira, 10 de setembro:**
 - 20h: rodada 3
 - 21h45: rodada 4
- **Domingo, 13 de setembro:**
 - 20h: rodada 5
 - 21h45: rodada 6

- **Terça-feira, 15 de setembro**
 - 20h: rodada 7
 - 21h45: rodada 8
- **Quinta-feira, 17 de setembro:**
 - 20h: rodada 9
 - 21h45: rodada 10

Cada equipe deve participar das 10 rodadas indicadas no calendário. O horário da segunda rodada de cada dia foi fornecido para fins informativos: é possível que o início dessas partidas atrase, não importa o motivo. Os participantes devem se certificar de que estarão disponíveis nos dias das partidas e ficar atentos aos anúncios feitos no canal vermelho do jogo para lançarem seus combates. Eles devem estar prontos para jogar um pouco mais tarde do que o horário anunciado. Nenhuma rodada será lançada com um atraso de mais de uma hora. Nenhum atraso ou ausência será tolerado. Uma equipe ausente ou atrasada será considerada perdedora por W.O.

As equipes têm direito a um atraso máximo de 10 minutos em relação ao horário indicado para o início do draft. Se uma equipe não estiver pronta a tempo, poderá ser declarada perdedora por W.O. pelos adversários. Ao final do draft, as equipes terão 20 minutos no máximo para começar a partida.

Como lembrete, a regra de "Golden Kill" declara como vencedora a primeira equipe em situação de superioridade numérica a partir do início do turno 16. Se nenhuma equipe tiver vantagem até o início do turno 21, o combate será encerrado e será declarado empate. Essa regra de empate não se aplica à rodada 10, em que as partidas continuam até um desempate.

Uma equipe que for declarada perdedora por W.O. em duas rodadas é eliminada.

Processo de pareamento

O pareamento da rodada 1 é decidido por sorteio. A partir da rodada 2, as equipes são pareadas em função do número de pontos que acumularam. O pareamento das equipes que tiverem acumulado mais pontos será efetuado com prioridade.

Caso o número de equipes em uma faixa de pontos seja ímpar, uma equipe será subpareada com a faixa de pontos seguinte. Caso o número de equipes na faixa de pontos mais baixa seja ímpar, uma das equipes será sorteada e obterá uma vitória automática. Ela não entra em combate na rodada em andamento, mas obtém 3 PT. Uma mesma equipe não pode se beneficiar duas vezes de uma vitória automática.

O sorteio do pareamento é efetuado automaticamente pelo site da KTA.

Contagem dos pontos

Após cada partida, as equipes podem ganhar Pontos de Torneio (PT), e sua Porcentagem de Vitórias Adversárias (PVA) muda. Uma vitória garante 3 PT, um empate 1 PT, uma derrota 0 PT.

A PVA é calculada dividindo a soma de todas as vitórias obtidas pelas equipes enfrentadas pelo número de partidas disputadas por essas equipes. Por exemplo: após 3 rodadas, se as equipes enfrentadas tiverem como resultado 3/3, 2/3 e 0/3 vitórias, a PVA é de $5/9 = 55,56\%$. Um empate conta como uma meia vitória no cálculo.

A PVA permite ilustrar a dificuldade de um percurso dando vantagem às equipes que enfrentaram as equipes mais fortes.

A classificação das equipes é determinada por 4 critérios de importância decrescente:

1. PT
2. PVA
3. Possível confronto direto durante as rodadas suíças entre as equipes envolvidas
4. Posição do adversário vencido mais bem classificado durante as rodadas suíças

* **ARTIGO 9 – FASE ELIMINATÓRIA**

Quando todas as rodadas terminarem, as 32 melhores equipes das rodadas suíças serão classificadas para as fases finais, numa chave de eliminação direta na qual os 1^{os} enfrentam os 32^{os}, os 2^{os} enfrentam os 31^{os}, etc.

As partidas serão realizadas em melhores de três (Md3), exceto a final que será realizada em melhores de cinco (Md5).

As datas e horários são os seguintes (horários de Paris, França):

- **Domingo, 20 de setembro, às 20h:** 16 avos de final
- **Terça-feira, 22 de setembro, às 20h:** oitavas de final
- **Quinta-feira, 24 de setembro, às 20h:** quartas de final
- **Sábado, 26 de setembro, às 15h e 17h:** semifinais. O horário da segunda semifinal pode sofrer atraso caso a primeira não tenha terminado
- **Domingo, 27 de setembro, às 15h:** final

As equipes têm direito a um atraso máximo de 10 minutos em relação ao horário indicado para o início do draft. Se uma equipe não estiver pronta a tempo, poderá ser declarada perdedora por W.O. pelos adversários. Caso se atrase para o primeiro draft, ela será declarada perdedora por W.O. para toda a disputa. Ao final do draft, as equipes terão 20 minutos no máximo para começar a partida até as quartas de final, depois 15 minutos na semifinal e final.

Ao final de uma partida, as equipes têm direito a uma pausa de 10 minutos para iniciar o draft seguinte, sem possibilidade de atraso.

A escolha de quem será a equipe A ou B no draft é feita pelas equipes: a equipe com a melhor classificação em rodadas terá a escolha da letra para as partidas 1, 3 e 5, enquanto a outra equipe terá a escolha para as partidas 2 e 4.

Não haverá empate durante essa fase.

A partir das quartas de final, cada equipe deve estar no canal de voz que lhe foi atribuído no servidor do Discord da KTA durante cada uma de suas partidas (inclusive durante drafts e preparação). A equipe fica proibida de receber ajuda externa a partir do início de um draft até o fim da respectiva partida.

* **ARTIGO 10 – REGRAS E SANÇÕES**

O Torneio está sujeito a uma série de regras que visam garantir o bom decorrer do evento. Infrações a essas diferentes regras levarão o Organizador a aplicar sanções.

Regras

- Os participantes comprometem-se a respeitar os códigos de conduta definidos neste Regulamento.
- Todos os participantes devem respeitar os demais participantes, comentaristas e organizadores. Qualquer insulto ou provocação será sancionado.
- O uso de contas múltiplas é autorizado.

- Para se conectar ao jogo, os participantes devem utilizar apenas as ferramentas e os meios oferecidos e autorizados pela Ankama.
- Caso um dos membros da equipe esteja ausente, um dos jogadores presentes será autorizado a utilizar sua própria conta de torneio secundária para substituir o jogador ausente. O apelido dessa conta secundária deve ser suficientemente semelhante ao da conta principal para que seja imediatamente possível identificar que as duas contas são utilizadas pelo mesmo jogador.
- Os jogadores do Torneio devem procurar seus adversários para iniciar as partidas previstas no horário indicado. É possível enviar uma mensagem privada em DOFUS por meio do comando "/w ApelidoPersonagem" ou procurando seus adversários no servidor do Discord da KTA. Os apelidos dos jogadores estão disponíveis nas páginas dos torneios do site da KTA.
- É proibido convidar os adversários para um grupo com a finalidade de ver os equipamentos deles.
- É proibido abandonar a fase de preparação de um combate quando houver apenas um membro da equipe.
- É proibido abandonar uma partida caso isso afete o andamento dela.
- É proibido combinar o resultado de uma partida.
- O uso de determinados bugs pode ser passível de punição; a lista dos bugs em questão (se houver) é divulgada durante o Torneio. Os bugs que não estiverem nessa lista também podem resultar em punições, caso sejam pouco conhecidos ou desconhecidos e utilizados de forma intencional. É necessário consultar o Organizador em caso de dúvida.
- Se uma equipe quiser se beneficiar de uma vitória por W.O. devido a uma infração cometida por seus adversários, ela deverá se manifestar imediatamente após a infração. Continuar o draft ou a partida sem informar o Organizador e os adversários após a infração significa abrir mão do seu direito de vitória por W.O.
- Uma partida cujo resultado válido já tenha sido divulgado nunca será reiniciada, a menos que o Organizador decida o contrário.
- O modo espectador deve permanecer aberto durante a totalidade das partidas.
- Ao final de todas as partidas, incluindo em caso de perdas por W.O. dos adversários, as equipes devem informar o resultado no site da KTA. A comunicação de resultados falsos é passível de sanção.

Sanções

Detalhes das sanções

- **Advertência**: sem consequência direta, a advertência fica, apesar de tudo, registrada e poderá levar a uma sanção mais grave para a equipe caso a infração se repita.
- **Derrota imposta**: a equipe que tiver cometido a infração é automaticamente considerada como perdedora de seu combate em andamento ou de seu próximo combate.
- **Desqualificação**: o jogador que cometeu a infração é eliminado do Torneio, perde todas as possíveis recompensas e pode receber uma sanção em sua conta Ankama.

Quadro de sanções:

- **Insulto, provocação**: um dos membros da equipe insultou ou provocou outro jogador, um comentarista ou um organizador.
 - Advertência
 - Desqualificação em caso de reincidência
- **Não observância das regras da partida**: uma das regras previstas anteriormente não foi respeitada
 - Derrota imposta
 - Desqualificação em caso de reincidência
- **Uso abusivo de um sistema de jogo**: o jogador abusa deliberadamente de um sistema falho do jogo durante um combate para levar vantagem sobre o adversário.

- Desqualificação
- Trapaça/Uso de meios ou ferramentas não aprovadas pela Ankama: o jogador utiliza meios ou ferramentas que não são oferecidos e/ou reconhecidos pela Ankama.
 - Desqualificação
- Empréstimo de conta: o jogador joga com a conta de um jogador que não consta na sua equipe.
 - Desqualificação (para os 2 jogadores envolvidos)

Esse quadro de sanções é apenas ilustrativo e pode ser modificado para o bom andamento do torneio.

* **ARTIGO 11 – RECOMPENSAS**

- Equipe vencedora: um Conjunto do Campeão + 400 Tornofichas Guerreiras + 200.000 ogrinas + uma Ficha de Loteria Marfim Premium + um Troféu físico + um convite para uma sessão de playtest nas instalações da Ankama
- Equipe classificada em segundo lugar: 250 Tornofichas Guerreiras + 100.000 ogrinas + um convite para uma sessão de playtest nas instalações da Ankama
- Equipes eliminadas nas semifinais: 150 Tornofichas Guerreiras + 50.000 ogrinas + um convite para uma sessão de playtest nas instalações da Ankama
- Equipes eliminadas nas quartas de final: 100 Tornofichas Guerreiras + 25.000 ogrinas
- Equipes eliminadas nas oitavas de final: 50 Tornofichas Guerreiras
- Equipes eliminadas nos 16 avos de final: 20 Tornofichas Guerreiras
- Todas as equipes que finalizarem o Torneio sem terem sido declaradas perdedoras por W.O. em nenhuma partida e sem terem recebido nenhuma sanção (exceto advertência) receberão uma Ficha de Loteria Marfim

O Conjunto do Campeão, as Tornofichas Guerreiras, as Fichas de Loteria, o Troféu físico e o convite para a sessão de playtest são entregues a cada membro da equipe.

As ogrinas são entregues à equipe e serão compartilhadas em partes iguais entre os membros da equipe que as receberem.

A sessão de playtest à qual as 4 primeiras equipes serão convidadas ocorrerá nas instalações da Ankama em 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix, França, em uma data informada posteriormente. Qualquer ganhador que não puder estar presente nessa data perderá o direito a essa recompensa, sem possibilidade de adiamento, troca ou compensação sob qualquer forma.

Esta recompensa inclui, no limite de 200 € (duzentos euros) com taxas incluídas:

- a VIAGEM DE IDA da estação ferroviária ou do aeroporto mais próximo do local de residência do ganhador até Roubaix, e a VIAGEM DE VOLTA de Roubaix até à estação ferroviária ou ao aeroporto mais próximo do local de residência do ganhador para 1 (uma) pessoa. A escolha do meio de transporte para a ida e a volta cabe exclusivamente ao Organizador, que se reserva o direito de utilizar diversos meios de transporte. A organização e a reserva do meio de transporte serão realizadas pelo Organizador. As despesas de transporte inevitáveis para a viagem (por exemplo: bilhete de metrô parisiense se houver mudança de estação em Paris) poderão ser reembolsadas mediante a apresentação dos comprovantes originais e outros documentos solicitados pelo Organizador (incluindo, entre outros, um extrato bancário),
- a entrada nas instalações da Ankama das 9h às 17h (horário de Paris) e a participação em uma sessão de playtest para 1 (uma) pessoa,
- hospedagem para 1 (uma) pessoa, mas somente para os casos em que a hospedagem seja necessária por indisponibilidade de transporte e por no máximo 2 (duas) noites, organizada e reservada pelo Organizador, ficando a escolha do tipo de hospedagem e sua localização a critério exclusivo deste último. Cada jogador é informado de que, eventualmente, poderá dividir seu quarto de hotel com um ou vários outros jogadores. O Organizador fará o possível para hospedar jogadores de uma mesma equipe no mesmo quarto.

ATENÇÃO: se o ganhador for menor de idade, ele deverá obrigatoriamente estar acompanhado por um representante legal. O benefício será então estendido à pessoa maior de idade responsável pelo menor ganhador que o acompanha. No entanto, o Organizador arcará com as despesas relacionadas ao transporte e hospedagem do menor ganhador e de seu acompanhante maior de idade apenas até o limite total de 200 euros. Caso o representante legal se recuse a acompanhar o ganhador menor de idade, o prêmio será perdido.

Fica esclarecido que as datas e os horários de ida e volta serão definidos posteriormente pelo Organizador, em comum acordo com o ganhador, a fim de considerar a disponibilidade deste último. Entretanto, se nenhum acordo for alcançado de boa-fé entre o ganhador e o Organizador, ou se o ganhador não responder ao Organizador dentro do prazo exigido, o prêmio será perdido.

TODOS OS PARTICIPANTES ESTÃO CIENTES DE QUE AS RESERVAS DE TRANSPORTE E HOSPEDAGEM SÃO NOMINAIS, E QUE O ORGANIZADOR NÃO ARCARÁ, TOTAL OU PARCIALMENTE, COM O TRANSPORTE, A ALIMENTAÇÃO E/OU A HOSPEDAGEM DE QUALQUER PESSOA QUE ACOMPANHE O GANHADOR (SALVO SE O GANHADOR FOR MENOR DE IDADE, DENTRO DO LIMITE PREVISTO ACIMA).

É de exclusiva responsabilidade do ganhador verificar se os documentos necessários para receber o prêmio estão em ordem e em dia. O Organizador não poderá, em nenhuma hipótese, ser responsabilizado caso o ganhador não possua os documentos necessários em ordem e em dia, e, neste caso, o prêmio será considerado perdido.

O Organizador não poderá, em nenhuma hipótese, ser responsabilizado por atraso, cancelamento, greve ou qualquer outro evento alheio à sua vontade que afete o meio de transporte escolhido.

O Organizador se compromete apenas a cobrir custos com valor total e máximo de 200 (duzentos) euros, incluindo todas as taxas. Caso o valor das despesas exceda este montante de 200 (duzentos) euros, incluindo impostos, o ganhador em questão será responsável pelo pagamento das despesas excedentes.

Os jogadores são responsáveis pelos eventuais danos causados por suas ações e deverão responder financeiramente por elas.

A participação na sessão de playtest pode estar condicionada à assinatura de um acordo de confidencialidade. No caso em que um ganhador se recuse a assinar o acordo, ele não poderá participar da sessão, e não terá direito a qualquer tipo de compensação.

O Troféu físico será entregue aos vencedores durante a sessão de playtest, ou enviado por correio em caso de impossibilidade de participação na sessão.

Os prêmios virtuais são vinculados à pessoa dos vencedores, portanto não podem ser vendidos, trocados, emprestados, cedidos ou transferidos, nem beneficiar terceiros, ascendentes, descendentes, requerentes ou outra pessoa, independentemente do motivo, salvo disposição em contrário por parte do Organizador. Os prêmios creditados na conta Ankama do vencedor não poderão, em nenhuma circunstância, ser transferidos para outra conta Ankama, pertencente ou não a esse mesmo vencedor, salvo disposição em contrário por parte do Organizador. Os itens virtuais que compõem o prêmio só podem ser utilizados no MMORPG DOFUS.

O Organizador reserva-se o direito de suspender, cancelar ou excluir qualquer prêmio (total ou parcialmente) se suspeitar da realização ou tentativa de realização de uma ação como a mencionada acima, durante toda a vigência do prêmio.

Nenhuma compensação poderá ser exigida pelo vencedor quando o MMORPG DOFUS cessar de ser editado e/ou distribuído em sua forma atual ou em qualquer outra forma, ou se for modificado de forma que não permita mais que o(s) vencedor(es) se beneficie(m) do prêmio (total ou parcialmente) que ele(s) possa(m) ter obtido durante o Torneio.

*** ARTIGO 12 – RECLAMAÇÕES**

As recompensas não poderão ser reembolsadas, nem substituídas, nem trocadas, e nenhum equivalente em dinheiro será fornecido, por qualquer razão que seja, mesmo em caso de força maior. As recompensas em espécie não estão sujeitas a nenhuma garantia.

O Organizador não poderá ser responsabilizado se, por razões alheias à sua vontade, a competição, suas modalidades e/ou os prêmios tiverem que ser total ou parcialmente adiados, modificados ou cancelados.

* **ARTIGO 13 – ARQUIVAMENTO DO REGULAMENTO**

O Regulamento está disponível no site <https://www.dofus.com/> e/ou no site da KTA. Uma cópia do Regulamento pode ser enviada gratuitamente para qualquer pessoa que a solicitar. Essa solicitação deve ser feita por via postal, escrevendo para o seguinte endereço: ANKAMA GAMES, Service Tournoi / Concours – Règlement, DOFUS Cup 2026, 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1 França.

As despesas de envio postal relativas aos pedidos de Regulamento serão reembolsadas, contanto que esses pedidos sejam feitos por escrito em uma folha em branco endereçada ao Organizador, indicando obrigatoriamente suas informações de contato completas (nome, sobrenome, endereço, CEP, cidade), limitando-se a um pedido de mesma natureza por domicílio (mesmo nome, mesmo endereço). Essas despesas serão reembolsadas com base na tarifa de envio lento de carta pesando menos de 20g em vigor na França no dia do Regulamento.

* **ARTIGO 14 – SEGURANÇA**

Os participantes são responsáveis pela segurança e estabilidade de sua conexão à internet. O Organizador não pode ser responsabilizado pelos danos causados por um problema de conexão ou ataque externo.

Desaconselhamos totalmente a utilização de softwares de comunicação vocal direta de cliente a cliente, que permitem que pessoas mal-intencionadas obtenham facilmente o seu endereço de IP. Prefira softwares que funcionem através de um servidor intermediário (Discord, TeamSpeak, Mumble...), escolhendo minuciosamente o seu servidor, é claro.

* **ARTIGO 15 – ANEXO**

Caso haja um imprevisto e diante de um empecilho, o Organizador reserva-se o direito de modificar todo ou parte do Regulamento, no intuito de garantir a continuidade do evento nas melhores condições.

* **ARTIGO 16 – INFORMAÇÕES PESSOAIS/POLÍTICA DE PRIVACIDADE**

As informações pessoais que podem lhe ser solicitadas pelo Organizador são necessárias para levar em consideração a participação, definir os vencedores, comunicar-se com os participantes, atribuir recompensas e verificar o cumprimento das regras de participação, mas também para atender às obrigações legais e regulamentares. A base jurídica do processamento é o interesse legítimo (cf. artigo 6.1.f do Regulamento Europeu sobre a Proteção de Dados). Essas informações são destinadas ao grupo Ankama.

Você pode acessar e obter uma cópia dos dados relacionados a você, opor-se ao tratamento desses dados, retificá-los ou solicitar sua exclusão. Você também dispõe do direito de limitar o processamento dos seus dados (cf. [cnil.fr](https://www.cnil.fr) para obter mais informações sobre os seus direitos). Você pode exercer seus direitos pelo site do Suporte Ankama (<https://support.ankama.com/hc/pt-br>), ou escrevendo para o endereço mencionado no Artigo 13, acrescentando a indicação "Infos personnelles" ao lado do endereço no envelope. Por uma questão de privacidade e proteção dos seus dados pessoais, precisamos verificar a sua identidade antes de atender à sua solicitação. Por isso, qualquer solicitação no intuito de exercer os seus direitos deve ser enviada junto com a cópia de um documento de identidade assinado.

Se tiver qualquer dúvida ou reclamação com relação ao processamento dos seus dados, você pode entrar em contato conosco por via postal, seguindo as mesmas modalidades que as mencionadas no parágrafo anterior, ou por e-mail, escrevendo para o endereço privacy@ankama.com. Você também pode entrar em contato com o nosso responsável pela proteção dos dados nos mesmos endereços. Se, no entanto, você considerar que nós não atendemos às suas expectativas, você tem a possibilidade de prestar queixa junto a uma autoridade de controle competente em matéria de proteção de dados.

- **ARTIGO 17 – LITÍGIOS E RESPONSABILIDADES**

A participação implica que você está ciente e aceita as características e limites da internet, incluindo a ausência de proteção de certos dados contra possíveis usos indevidos ou pirataria, bem como riscos de contaminação por eventuais vírus que circulem na rede. É da responsabilidade de cada jogador tomar as medidas necessárias para proteger seus dados. O Organizador não será responsável caso haja disfunções da rede de internet que impeçam o acesso ao Torneio ou seu bom andamento. Derrotas ligadas a problemas de conexão ou ataques externos não são justificativas para reiniciar um combate, e o Organizador não poderá ser considerado como responsável pelos danos causados.

O Organizador reserva-se o direito irrestrito de cancelar ou modificar os termos do Torneio, sem que os jogadores possam responsabilizá-los por isso, em caso de vírus informático, ataques externos, fraudes ou falhas técnicas. O Organizador também se reserva o direito, em hipóteses como essa, de não atribuir as recompensas e/ou de mover uma ação judicial contra o autor dessas fraudes diante das autoridades competentes.

O Organizador é soberano na tomada de decisão para quaisquer litígios relativos ao Torneio e a seu Regulamento. Nenhuma resposta relativa à interpretação, à aplicação do Regulamento, aos mecanismos e modalidades do Torneio ou ainda à atribuição das recompensas será dada por telefone ou por escrito.

O Organizador reserva-se o direito, se as circunstâncias assim o exigirem, de reduzir ou prolongar a duração, modificar ou cancelar o presente Torneio. O Organizador não poderá ser responsabilizado por tais alterações. O Organizador reserva-se particularmente o direito de tornar inválida e/ou anular parte ou todo o Torneio caso sejam detectadas fraudes ou disfunções sob quaisquer formas.

O Organizador não poderá ser considerado responsável caso ocorra esse tipo de fraude e os jogadores não poderão exigir nenhum tipo de compensação ou indenização.

- **ARTIGO 18 – LEGISLAÇÃO EM VIGOR & RESOLUÇÃO DE CONFLITOS**

O Regulamento está sujeito exclusivamente à lei francesa.

Toda contestação ou reclamação relativa a este Torneio deverá ser formulada por escrito e notificada no endereço indicado no artigo 1 e não será levada em consideração após o prazo de 1 mês do término do Torneio.

Todo litígio oriundo da execução ou da interpretação do Regulamento será submetido aos tribunais competentes da metrópole de Lille e isto mesmo em caso de vários requerentes, de pedido de declaração incidental ou da execução da garantia.