

**REGLEMENT DU TOURNOI**  
**« DOFUS TOUCH – ALL STAR TOUCH »**  
**DU 16 FEVRIER 2019 AU 31 MARS 2019**

**1. PRESENTATION**

La Société ANKAMA GAMES sise 75 Boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix - France (ci-après l' « **Organisateur** ») immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 16 février 2019 au 31 mars 2019 (heure de Paris) une compétition amateur PvP du jeu vidéo DOFUS TOUCH intitulée « All Star Touch » se déroulant uniquement en ligne (ci-après le « **Tournoi** ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

**2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT**

La participation au Tournoi implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du participant du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »), et du principe du Tournoi ainsi que des règles de déontologie en vigueur sur Internet. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement, des conditions et règles susvisées sera privé de la possibilité de participer au Tournoi, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

L'Organisateur peut à tout moment modifier le Règlement en informant les participants via le site <https://www.dofus-touch.com/> dans les plus brefs délais. Un email sera de plus envoyé aux participants.

**3. CAPACITE ET ENTENDUE TERRITORIALE**

La participation au Tournoi est ouverte sous réserve des dispositions de l'article 2 du Règlement aux personnes physiques ayant un personnage niveau 200 sur l'un des serveurs francophones du jeu vidéo DOFUS TOUCH (Oshimo, Terra Cogita et Herdegrize), à toute personne physique ayant au moins 12 ans révolus, disposant d'un accès à Internet et possédant un compte de jeu Ankama certifié à son nom, à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoints, ascendants, descendants, frères et sœurs).

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

**4. MODALITES DE PARTICIPATION**

La participation au Tournoi est ouverte à des équipes de **3 joueurs distincts** issus de la communauté de DOFUS TOUCH et présentant chacun un personnage de niveau 200 sur l'un des trois serveurs de jeu visés à l'article 3 du Règlement.

Pour s'inscrire, l'un des 3 joueurs, agissant au nom et pour le compte des membres de son équipe, doit se rendre sur le site [www.dofus-touch.com](http://www.dofus-touch.com) sur l'article dédié au tournoi de son serveur. Il devra, en commentaire de l'article, indiquer :

- un nom d'équipe disponible ;
- le nom de personnage, la classe, le niveau et le serveur de ses 2 co-équipiers.

Vous connaissez les dates sur lesquelles vous devez vous présenter pour jouer vos matchs, si vous savez d'ores et déjà que vous ne pourrez pas les assurer, soyez bons joueurs et laissez votre place à quelqu'un d'autre.

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

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

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

Le Tournoi se déroule en deux étapes :

- 1<sup>ère</sup> étape - la phase de qualification : un tournoi est organisé sur chacun des serveurs suivants : Oshimo (« Oshimo Winter Cup #2 »), Herdegrize (« Coupe Australe #2 »), Terra Cogita (« Terra Crown Challenge #3 »). Chacun de ces tournois servira à qualifier trois équipes pour la phase finale.
- 2<sup>ème</sup> étape - la phase finale : elle se déroulera sur un serveur spécifique ouvert pour l'occasion et fermé aux spectateurs (hors autorisations spéciales).

Les inscriptions pour chaque tournoi intra-serveur se dérouleront :

- pour le **serveur Oshimo, du 6 février à 17h au 13 février 2019 à 17h (heure de Paris)** ;
- pour le **serveur Herdegrize, du 20 février à 17h au 27 février 2019 à 17h (heure de Paris)** ;
- pour le **serveur Terra Cogita, du 6 mars à 17h au 13 mars 2019 à 17h (heure de Paris)**.

**La participation au Tournoi est gratuite.**

**La participation au Tournoi est limitée à 48 joueurs par serveur, soit 16 équipes par serveur.**

Les 16 premières équipes à avoir validé leur inscription seront sélectionnées pour participer au Tournoi. Les autres équipes seront classées en liste d'attente dans l'ordre chronologique de validation de leur inscription, du plus ancien au plus récent ; en cas de disqualification ou de désinscription d'une équipe avant le début du Tournoi, la première équipe inscrite sur la liste d'attente sera sélectionnée et ainsi de suite.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

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

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

## **5. QUALIFICATIONS**

### **Particularités**

#### **Classes**

Les classes Xélor, Féca, Osamodas, Sacrieur, Enripsa ne sont pas autorisées à figurer dans une même composition d'équipe, au même titre que tout doublon de classe. De plus, il est interdit de s'inscrire avec une équipe contenant un des duos de classes suivants :

Ecaflip – Osamodas  
 Iop – Osamodas  
 Enutrof – Osamodas  
 Sadida – Osamodas  
 Enutrof – Iop  
 Féca – Zobal  
 Iop – Steamer  
 Sacrieur – Steamer  
 Sacrieur – Zobal  
 Xélor – Iop  
 Xélor – Ecaflip  
 Xélor – Enutrof  
 Xélor – Panda

Ces restrictions pourront faire l'objet de modifications après chaque tournoi intra-serveurs, en particulier si des déséquilibres sont constatés. Les participants seront informés de ces modifications, le cas échéant.

## **Cartes**

Chaque tournoi intra-serveur se déroule dans la zone dédiée au PvP, disponible dans l'enceinte du Kolizeum.

Les cartes à disposition sont :

- 2 cartes corps-à-corps ;
- 2 cartes mi-distance ;
- 2 cartes distance.

Pour chaque match, ce sont les équipes qui sélectionneront les cartes via une phase de draft (chaque équipe élimine une carte tour à tour).

L'accès à ces cartes se fera via le Kolizeum, en [-13,-29], dans la pièce de droite.

## **Divers**

Les combats lancés sans la présence d'un arbitre ne seront pas comptabilisés.

Les potions procurant des bonus, les Shigekax ainsi que tous les boucliers (même d'apparat) sont proscrits.

Les objets procurant un malus sont également interdits.

## **Fonctionnement**

Chaque tournoi intra-serveur se déroulera en un seul week-end, avec des phases de poules puis des phases éliminatoires. Les tournois sont prévus aux dates et horaires suivants :

- Oshimo Winter Cup #2 : 16 et 17 février 2019, de 14h à 21h (heure de Paris)
- Coupe Astrale #2 : 2 et 3 mars 2019, de 14h à 21h (heure de Paris)
- Terra Crown Challenge #3 : 16 et 17 mars 2019, de 14h à 21h (heure de Paris)

Les phases de poules et les quarts de finale se dérouleront le samedi. Les demi-finales et la finale se dérouleront le dimanche.

## **Phases de poules**

La composition de chaque poule sera tirée au sort (4 poules de 4 équipes).

Les phases de poules offriront un nombre de 3 matchs par équipe, qui détermineront le classement au sein de chacune des poules. Les deux équipes qui totaliseront le plus de points au sein d'une même poule seront qualifiées pour les phases éliminatoires.

La durée de chaque affrontement ne pourra excéder 20 tours. A l'issue du combat, les points seront distribués selon les critères suivants :

- **Victoire parfaite : 5 points (-1 point par mort)**
- **Victoire par forfait : 5 points**
- **Match nul, à la fin du 20<sup>ème</sup> tour : 1 point**
- **Défaite : 0 point**

Des points bonus seront attribués en fonction du nombre de tours effectués pour venir à bout du combat :

- **Victoire en 6 tours (fin du tour 6) ou moins : + 2 points**
- **Victoire en 12 tours (fin du tour 12) ou moins : + 1 point**
- **Victoire en plus de 12 tours : pas de point bonus**

En cas d'égalité bloquante à l'issue des phases de poules, l'équipe qui comptabilise le plus de victoires sera qualifiée. Si ce critère ne permet pas de départager les équipes, l'équipe qui aura réalisé le moins de tours possibles sur l'ensemble des combats effectués sera qualifiée.

Un personnage tué puis ressuscité par un Osamodas comptera comme mort dans le décompte des points à l'issue du combat.

### **Phases éliminatoires**

A ce stade de la compétition, les confrontations se déroulent selon un système d'arbre de combat à élimination directe. Il n'y a plus de match nul durant cette phase.

Lors des quarts de finale, une équipe qui termine à la première place d'une poule affrontera obligatoirement une équipe qui aura terminé à la deuxième place.

Les quarts de finale et les demi-finales se jouent en un match gagnant (BO1). La finale se joue quant à elle en deux matchs gagnants (BO3).

Lors de la finale, les joueurs pourront changer leurs équipements, leur placement ainsi que leur ordre d'initiative avant chaque match. L'arbitre effectuera les vérifications nécessaires avant de valider le début de chaque affrontement. L'ensemble du BO3 se déroulera sur la même carte, sélectionnée via la phase de draft.

A partir des quarts de finale, chaque équipe a le droit à 15 minutes de pause cumulées sur l'ensemble du BO1, BO3 ou BO5. Tout abus de cette demande de pause pourra être sanctionné. La commande pause s'active à la fin du tour de jeu du joueur actif.

## **6. PHASE FINALE**

### **Particularités**

#### **Personnages importés**

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

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

Les caractéristiques des personnages sont réinitialisées et élevées à 101 par défaut, avec 995 points naturels à répartir selon leur convenance.

Les personnages disposent de tous leurs sorts de classe, ainsi que des sorts « communs » du jeu (Boomerang Perfide, Marteau de Moon, Cawotte, Libération, Foudroisement, Flamiche, Maîtrise d'Arme, Invocation d'Arakne, Invocation de Chaferfu) élevés au niveau 6.

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

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

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

Les arbitres peuvent mettre les combats en pause en cas de nécessité.

Les personnages peuvent réinitialiser leurs caractéristiques et leurs sorts à volonté grâce à différents PNJ disponibles.

Un enclos sera mis à disposition. Un PNJ permettra aux joueurs d'affronter un poutch.

## **Equipements**

Les personnages ont accès à une liste d'objets préalablement sélectionnés en version parfaite :

- neuf Dofus : Dofushu, Vulbis, Dofus des Glaces, Pourpre, Emeraude, Turquoise, Cawotte, Ocre et Dolmanax ;
- tous les trophées ;
- tous les équipements de niveau supérieur ou égal à 150 ;
- toutes les armes de niveau supérieur à 150 (en cinq versions quand cela est possible : une neutre et quatre forgemagées à 80% dans chaque élément, sauf pour l'arc Hétype, forgemagé à 40%) ;
- un familier par type de bonus (Toukancre et El Scarador en cinq exemplaires, un pour chaque caractéristique) ;
- deux Montiliers : Kramkram et Kwaltess ;
- toutes les Dragodindes au niveau 100.

Les équipements suivants seront ajoutés :

- Baguette des Limbes ;
- Gélano ;
- Hache Zoth ;
- Casque Dragoef.

Les équipements suivants seront retirés :

- l'ensemble de la panoplie Aermyme.

Les armes d'incarnation ne sont pas disponibles.

Le port des boucliers et les bonus de bonbons sont désactivés sur le serveur du Tournoi.

## **Draft**

Les restrictions de composition (en-dehors des doublons) n'entrent plus en compte à ce stade de la compétition, et lors de chaque match, les deux équipes doivent exécuter une phase de draft pour déterminer quelles seront leurs compositions.

La phase de draft se déroule selon le schéma suivant, où A et B représentent respectivement les capitaines de l'équipe A et de l'équipe B :

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

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 drafts d'un match seront réalisés la veille du match.

Pour exécuter la phase de draft, les joueurs seront contactés par leur arbitre référent et invités à rejoindre son groupe. La phase de draft aura alors lieu dans le canal groupe du jeu DOFUS TOUCH.

Pour chaque action, une minute de réflexion est accordée. Passé ce délai, l'arbitre donnera un avertissement à l'équipe en faute. Si le temps est à nouveau dépassé malgré l'avertissement, l'arbitre sélectionnera au hasard parmi les classes encore disponibles celle qui sera bannie ou choisie sans laisser le choix au joueur.

Les potions de changement de classe seront fournies sur le serveur du Tournoi.

## **Cartes**

A ce stade de la compétition, les cartes sur lesquelles se déroulent les matchs sont choisies par l'Organisateur et seront annoncées aux joueurs concernés au plus tard le vendredi 22 mars 2019.

## **Fonctionnement**

L'ensemble des matchs se joueront en deux matchs gagnants (BO3), en-dehors des matchs de barrage qui se joueront en un match gagnant (BO1) et de la finale qui se jouera en trois matchs gagnants (BO5).

Chaque équipe pourra faire appel à un seul remplaçant qui devra être inscrit en respectant les modalités communiquées par l'Organisateur en temps utiles. Chaque équipe sera donc composée de quatre joueurs distincts, mais seuls trois pourront disputer un match. Le choix des trois joueurs sera libre et pourra varier d'un match à l'autre. Le remplaçant sera récompensé au même niveau que les trois autres joueurs.

Des matchs de barrage se joueront entre les trois équipes qui auront terminé à la troisième place sur leur serveur. Seules deux pourront se qualifier pour les quarts de finale. En cas d'égalité, l'équipe qui aura réalisé le moins de tours possibles sur l'ensemble des combats effectués sera qualifiée. Si ce critère ne permet pas de départager les équipes, l'équipe qui comptabilisera le moins de morts sera qualifiée.

## **Calendrier**

Les affrontements sont prévus aux dates et horaires suivants :

Mercredi 27 mars 2019

- à partir de 20h : matchs de barrage 1, 2 et 3 (BO1)

Jeudi 28 mars 2019

- 20h : quarts de finale 1 et 2 (BO3)

Vendredi 29 mars 2019

- 20h : quarts de finale 3 et 4 (BO3)

Samedi 30 mars 2019

- 13h : demi-finale 1 (BO3)
- 17h : demi-finale 2 (BO3)

Dimanche 31 mars 2019

- 17h : finale (BO5)

A partir des quarts de finale, chaque équipe a le droit à 15 minutes de pause cumulées sur l'ensemble du BO3 ou BO5. Tout abus de cette demande de pause pourra être sanctionné. La commande pause s'active à la fin du tour de jeu du joueur actif.

Les joueurs qualifiés pour les quarts de finale doivent s'assurer d'être disponibles sur les deux créneaux prévus (jeudi 28 mars et vendredi 29 mars).

Les joueurs qualifiés pour les demi-finales doivent s'assurer d'être disponibles sur l'ensemble des horaires prévus dans le planning. Si le match de 13 h se termine plus tôt que prévu, le match de 17 h pourra être avancé. A l'inverse, si le match de 13 h se termine plus tard, le match de 17 h pourra être décalé plus tard dans la journée.

## **7. RECOMPENSES**

### **Phase de qualification :**

Chaque tournoi de qualification (Oshimo Winter Cup #2, Terra Crown Challenge #3 et Coupe Australe #2) donnera lieu aux récompenses suivantes :

**Première place :**

- Qualification automatique pour les quarts de finale du Tournoi
- Un bouclier du Batailleur (5 euros)
- Un titre exclusif « Dieu de l'arène » (5 euros)
- Un familial Gerbouille (10 euros)
- 4 mois de Bonus Pack (18 euros)
- 10 000 Goultines (14,50 euros)

**Deuxième place :**

- Qualification automatique pour les quarts de finale du Tournoi
- Un titre exclusif « Dieu de rechange » (5 euros)
- Un familial Gerbouille (10 euros)
- 2 mois de Bonus Pack (9 euros)
- 5 000 Goultines (7,25 euros)

**Troisième place :**

- Qualification pour les matchs de barrage du Tournoi
- Un mois de Bonus Pack (4,50 euros)
- 2 500 Goultines (3,63 euros)

**Phase finale :****Première place :**

- Une Panoplie du Champion (15 euros)
- Un Bouclier du Champion, qui procure un titre inédit (5 euros)
- Un ornement inédit (10 euros)
- Un titre inédit (5 euros)
- 6 mois de Bonus Pack (26,50 euros)
- 30 000 Goultines (43,50 euros)
- 5 000 Kolizétons (95 euros)

**Deuxième place :**

- Un ornement inédit (10 euros)
- Un titre inédit (5 euros)
- 3 mois de Bonus Pack (13,50 euros)
- 15 000 Goultines (21,75 euros)
- 2 500 Kolizétons (47,50 euros)

**Troisième et quatrième places :**

- Un titre inédit (5 euros)
- Un mois de Bonus Pack (4,50 euros)
- 5 000 Goultines (7,25 euros)
- 1 000 Kolizétons (19 euros)

Les récompenses visées ci-dessus s'entendent par membre de l'équipe (y compris les remplaçants dans le cadre de la phase finale).

Les noms des titres et ornements offerts aux équipes arrivant en première, deuxième, troisième et quatrième places de la phase finale seront communiqués ultérieurement sur le site [www.dofus-touch.com](http://www.dofus-touch.com).

Les lots 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.

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

Aucune compensation ne pourra être réclamée par le gagnant le jour où le MMORPG DOFUS TOUCH cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme.

## **8. DECONNEXIONS ET AUTRES PROBLEMES**

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

Tout joueur absent lors d'un appel, hors d'un consentement commun avec l'administrateur du Tournoi, pour une rencontre sera déclaré forfait après 15 minutes d'attente et donc sorti de la phase concernée.

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

## **9. REGLES ET SANCTIONS**

Le Tournoi est soumis à une série de règles qui visent à garantir le bon déroulement de l'événement. Les infractions à ces différentes règles conduiront l'Organisateur à appliquer des sanctions.

### **Règles**

- Tous les participants s'engagent à respecter les règles de conduite telles que définies dans le Règlement.
- Tous les participants doivent le respect aux autres participants, commentateurs et organisateurs ; toutes insultes ou provocations seront sanctionnées.
- Tous les participants se doivent d'être présents et prêts à lancer leurs combats dans les délais impartis.
- Une équipe incomplète n'est pas autorisée à combattre. Elle est déclarée forfait et est éliminée du Tournoi.
- Le multi-compte est interdit : un même joueur n'est autorisé à jouer que sur un seul compte. Il n'est pas autorisé d'avoir deux ou trois comptes connectés sur la même adresse IP au sein de la même équipe. Il n'est pas non plus autorisé d'avoir deux ou trois comptes qui appartiennent à la même personne au sein de la même équipe, même si la connexion diffère.

### **Sanctions**

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

Sans préjudice des sanctions prévues aux CGU, l'Organisateur se réserve le droit de prendre toute mesure adaptée en cas de non-conformité aux règles de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans le Règlement ou les CGU ou d'un comportement perturbant ou susceptible de perturber le bon déroulement du jeu. Les sanctions sont :

#### **Détail des sanctions**

- **Avertissement** : sans conséquence directe, l'avertissement est malgré tout enregistré et pourra conduire à une sanction plus grave pour l'équipe en cas de récidive.
- **Défaite imposée** : l'équipe ayant commis l'infraction est automatiquement considérée comme perdante de son combat en cours ou de son prochain combat.
- **Élimination** : l'équipe ayant commis l'infraction est éliminée du Tournoi.
- **Disqualification** : l'équipe dans laquelle un ou plusieurs joueurs ont commis l'infraction est éliminée du Tournoi, perd tout bénéfice à d'éventuelles récompenses, et le ou les joueurs incriminés reçoivent une sanction sur leur compte Ankama.



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

- Insulte, provocation ou abus de la fonctionnalité « Pause » : un des membres de l'équipe a insulté ou provoqué un autre joueur, un commentateur ou un organisateur ou l'équipe a abusé de la fonctionnalité « Pause » en dépassant les 15 minutes autorisées.
  1. Avertissement
  2. Défaite imposée en cas de récidive
  3. Disqualification en cas de seconde récidive
  
- Absence : l'équipe ne s'est pas présentée pour son combat à l'heure fixée, ou était incomplète, et le combat n'a pas pu être joué.
  1. Elimination
  
- Utilisation abusive d'un système de jeu : l'équipe abuse délibérément d'un système défaillant du jeu durant un combat afin de prendre l'avantage sur son adversaire.
  1. Disqualification
  
- Multi-compte : l'équipe a joué un combat en utilisant le multi-compte.
  1. Disqualification

## **10. RECLAMATIONS**

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 l'opération, ses modalités et/ou les prix devaient être en partie ou en totalité reportés, modifiés ou annulés.

## **11. DEPOT DU REGLEMENT**

Le Règlement est disponible sur le site [www.dofus-touch.com](http://www.dofus-touch.com). Une copie du Règlement peut être adressée gratuitement à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être adressée par courrier postal uniquement à l'adresse suivante : ANKAMA GAMES, Service Tournoi / Concours – Règlement, Dofus Touch « All Star Touch », 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.

## **12. SECURITE**

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

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

## **13. 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.

#### **14. DISPOSITIONS CNIL**

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

Vous pouvez accéder et obtenir copie des données vous concernant, vous opposer au traitement de ces données, les faire rectifier ou les faire effacer. Vous disposez également d'un droit à la limitation du traitement de vos données (cf. [cnil.fr](http://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 11, 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](mailto: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.

#### **15. LITIGES ET RESPONSABILITES**

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques ou limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau. Il appartient dès lors à chaque joueur de prendre les mesures nécessaires à la protection de ses données. L'Organisateur ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet empêchant l'accès au Tournoi ou son bon déroulement. Les joueurs sont responsables de la sécurité et de la stabilité de leur connexion internet. Toute défaite liée à un problème de connexion ou à des attaques externes ne saurait justifier une relance de combat, et l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des dommages causés.

En cas de virus informatique, d'attaque extérieure, de fraude, de défaillance technique, l'Organisateur se réserve le droit discrétionnaire d'annuler ou de modifier les termes du Tournoi, sans que les joueurs ne puissent rechercher sa responsabilité. Il se réserve le droit, dans cette hypothèse, de ne pas attribuer les récompenses et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif au Tournoi et à son Règlement. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes et modalités du Tournoi ou l'attribution des récompenses.

L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler le présent Tournoi. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. L'Organisateur se réserve en particulier le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie du Tournoi s'il apparaît que des fraudes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit. Toute fraude au Règlement entraînera la disqualification du joueur et par voie de conséquence celle de tous les joueurs de la même équipe. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de bloquer l'accès, de ne pas attribuer les récompenses aux membres de l'équipe et/ou de poursuivre en justice tout participant qui aurait fraudé ou tenté de le faire. De façon non limitative, est considérée comme fraudeur :

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

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

## **16. DROIT APPLICABLE & REGLEMENT DES DIFFERENDS**

Le Règlement est soumis exclusivement à la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative à ce Tournoi devra être formulée par écrit et notifiée à l'adresse visée à l'article 1 et ne pourra être prise en considération au-delà d'un délai d'un (1) mois à compter de la clôture du Tournoi.

Tout litige né de l'exécution ou de l'interprétation du Règlement relèvera des tribunaux compétents de Lille Métropole et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.