

**REGLEMENT DU TOURNOI**  
**« DOFUS TOUCH – LA COUPE ASTRALE #2 »**  
**LES 24 ET 25 AOUT 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 les 24 et 25 août 2019 (heure de Paris) une compétition amateur PvP du jeu vidéo DOFUS TOUCH intitulée « La Coupe Astrale #2 » 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 le serveur Herdegrize du jeu vidéo DOFUS TOUCH, ayant au moins 12 ans révolus, disposant d'un accès à Internet et possédant un compte de jeu Ankama certifié à son nom, à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).

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

**4. MODALITES DE PARTICIPATION**

La participation au Tournoi est ouverte à des équipes de **3 joueurs distincts** issus du serveur du jeu DOFUS TOUCH "Herdegrize" et présentant chacun un personnage de niveau 200 sur ledit serveur.

Pour s'inscrire, l'un des 3 joueurs (ci-après, le « **Capitaine** »), 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. Il devra, en commentaire de l'article, indiquer :

- un nom d'équipe disponible ;
- son nom de personnage et sa classe ;
- le nom de personnage et la classe de ses 2 coéquipiers.

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.

La présence du Capitaine de l'équipe sur le Discord du Tournoi et en jeu sera obligatoire 15 minutes avant le début des matchs de chaque journée (pour la seconde journée, uniquement si l'équipe concernée est qualifiée pour les demi-finales) et pendant toute la durée des matchs pour recevoir différentes informations de la part de l'Organisateur ou pour commencer leur combat.

**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.

Les inscriptions se dérouleront du 15 juillet à 18h30 au 24 juillet 2019 à 12h00 (heure de Paris).

**La participation au Tournoi est gratuite.**

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

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. PARTICULARITES**

### **Classes**

Les classes Xélor, Féca, Osamodas, Sacrieur, Eniripsa 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

### **Cartes**

Le Tournoi se déroule dans la zone dédiée au PvP, disponible dans l'enceinte du Kolizeum.

Les cartes à disposition sont :

- 2 cartes corps-à-corps ;
- 1 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.

### **Absence et remplacement**

Chaque équipe inscrite a le droit d'effectuer des remplacements en contactant [Nyom] sur le serveur Discord dédié au Tournoi (dont le lien est disponible sur l'article annonçant le Tournoi), dans les limites et conditions suivantes :

- Jusqu'au mercredi 21 août à 23h59, chaque Capitaine d'équipe a l'autorisation de changer la composition de son équipe.
- Passé ce délai et jusqu'au samedi 24 août à 12h00, chaque Capitaine a l'autorisation d'effectuer un remplacement uniquement en remplaçant le joueur absent par un joueur qui utilisera un personnage de la même classe.

### **Préparation et lancement des combats**

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

Les combats auront lieu uniquement sur la carte désignée par les arbitres.

En cas de non-présentation d'une équipe ou d'un seul de ses membres 15 minutes après le coup d'envoi, l'équipe se verra attribuer une défaite par forfait.

Le multicompte est interdit et sera vérifié lors de chaque combat par l'équipe de modération.

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.

Les incarnations sont interdites.

Le mode tournoi sera activé, à savoir que vous ne pourrez pas voir les adversaires en phase de préparation.

### **Divers**

Les arbitres auront la possibilité de mettre les combats en pause, uniquement à partir des quarts de finale et uniquement en cas de problème. Lorsque la pause est appliquée sur le tour d'un joueur, celui-ci bénéficie de 30 secondes pour jouer son tour lorsque la pause est terminée.

A partir des quarts de finale, chaque équipe a droit à 10 minutes de pause par combat.

Tout type d'exploitation ou de tentative d'exploitation de bug visant à nuire à l'équipe adverse pourra entraîner des pénalités et conduire l'équipe fautive à une disqualification.

Toute faille consistant à abandonner pour donner un quelconque avantage à son équipe n'est pas autorisée (y compris, mais sans s'y limiter, abandon d'un personnage dans une équipe Osamodas pour modifier les paramètres de la Laisse Spirituelle ou abandon d'un Roublard pour profiter du sort Poudre).

## **6. DEROULEMENT**

Le Tournoi se déroulera en un seul week-end, avec des phases de poules puis des phases éliminatoires. Le Tournoi est prévu aux dates et horaires suivants : le 24 août de 14h00 à 20h30 et le 25 août de 15h30 à 21h00 (heure de Paris)

### **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, les équipes seront départagées par 4 critères d'importance décroissante :

- le nombre de victoires ;
- en cas d'égalité entre deux équipes, c'est l'équipe qui aura remporté le match les opposant qui sera qualifiée ;
- le nombre de morts ;
- le nombre de tours pour l'ensemble des victoires.

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

### **Phase finale**

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 de cette phase, la zone tournoi sera fermée et accessible uniquement aux participants ainsi qu'aux partenaires pour éviter une surcharge du mode spectateur.

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, une pause de 15 minutes maximum pourra être effectuée entre chaque combat du BO3. Les finalistes auront l'autorisation de 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 phrase de draft.

### **Calendrier**

Les affrontements sont prévus aux dates et horaires suivants :

Samedi 24 août 2019

- à partir de 14h00 : phases de poules
- 18h00 : quarts de finale 1 et 2
- 19h15 : quarts de finale 3 et 4

Dimanche 25 août 2019

- 15h30 : demi-finale 1
- 16h30 : demi-finale 2
- 18h00 : finale (BO3)

Les joueurs qualifiés pour les quarts de finale et les demi-finales doivent s'assurer d'être disponibles sur les deux créneaux prévus.

Si un match se termine plus tôt que prévu, le match suivant pourra être avancé. A l'inverse, si un match se termine plus tard que prévu, le match pourra être décalé plus tard dans la journée.

## **7. RECOMPENSES**

### **Première place :**

- Un Bouclier du Batailleur (5 euros)
- Un titre exclusif "Dieu de l'arène" (5 euros)
- Un familier Gerbouille (10 euros)
- 4 mois de Bonus Pack (18 euros)
- 10 500 Goultines (14,50 euros)

### **Deuxième place :**

- Un titre exclusif "Dieu de rechange" (5 euros)
- Un familier Gerbouille (10 euros)
- 2 mois de Bonus Pack (9 euros)
- 5 000 Goultines (7,25 euros)

### **Troisième et quatrième places :**

- Un familier Gerbouille (10 euros)
- 1 mois de Bonus Pack (4,50 euros)
- 2 800 Goultines (4 euros)

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

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, l'équipe devra contacter l'arbitre du combat ou l'Organisateur en contactant [Nyom] sur le Discord du Tournoi. En tout état de cause, sauf décision contraire de l'arbitre ou de l'Organisateur, la partie sera 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.

En cas de bug ou de problème de connexion de l'un des participants, le combat ne sera pas relancé sauf si les deux Capitaines trouvent un accord.

En revanche, en cas de plantage du serveur, le combat sera systématiquement relancé sauf si les deux Capitaines désirent continuer.

## **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, que ce soit en jeu ou sur le Discord du Tournoi.
- 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 prêt de compte est interdit.
- 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.
- Elimination : l'équipe ayant commis l'infraction est éliminée du Tournoi.
- Disqualification : l'équipe dans laquelle un ou plusieurs joueurs ont commis l'infraction est éliminée du Tournoi, perd tout bénéfice à d'éventuelles récompenses, et le ou les joueurs incriminés reçoivent une sanction sur 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 10 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 ou prêt de compte : l'équipe a joué un combat en utilisant le multi-compte ou un des membres de l'équipe a joué en utilisant le compte d'un tiers.
  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 « La Coupe Astrale #2 », 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.