

1. PRESENTACIÓN

La Sociedad ANKAMA GAMES con sede en 75, Boulevard d'Armentières, 59100, Roubaix, Francia (en lo sucesivo, el «Organizador»), y registrada en el registro de comercio y de sociedades francés de Lille con n.º 492 360 730, organiza del 25 de abril de 2018 al 13 de mayo de 2018 (hora de París) una competición amateur JcJ del videojuego DOFUS TOUCH llamada «La Batalla de los Abismos» que se llevará a cabo únicamente en línea (en lo sucesivo, el «Torneo») según las bases que se establecen por el presente reglamento.

2. ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO

La participación en el Torneo supondrá y conllevará la aceptación sin reservas por parte del participante del presente reglamento (en lo sucesivo, el «Reglamento»), del principio del Torneo y de las reglas deontológicas vigentes en internet. Cualquier infractor de uno o varios de los Artículos del Reglamento, de las condiciones y de las reglas antes mencionadas será privado de la posibilidad de participar en el Torneo, así como del premio que eventualmente ganase.

El Organizador podrá en cualquier momento modificar el Reglamento e informará de ello a los participantes a través del sitio web <https://www.dofus-touch.com/> con la menor demora posible. Los participantes también recibirán esta comunicación por correo electrónico.

3. CAPACIDAD Y EXTENSIÓN TERRITORIAL

La participación en el Torneo estará abierta, a reserva de las disposiciones del Artículo 2 del Reglamento, a cualquier persona física que resida en los territorios en los que se puede acceder al videojuego DOFUS TOUCH, que tenga al menos 12 años de edad ya cumplidos y que disponga de acceso a internet y de una cuenta de juego Ankama, a excepción del personal del Organizador y de los miembros de su familia (cónyuges, progenitores, hijos, hermanos y hermanas).

El Organizador subraya que se presupondrá que toda persona menor de edad que participe en el Torneo contará con el consentimiento de sus padres o de(l) (los) titular(es) de su patria potestad, o, en su defecto, de su(s) tutor(es) legal(es), y que estará bajo la custodia de ellos. El Organizador se reserva el derecho de solicitar en cualquier momento un justificante por escrito a este respecto y de llevar a cabo las comprobaciones pertinentes, así como de descalificar a cualquier menor de edad que participe en el Torneo que no presente dicho justificante inmediatamente o dentro del plazo que se le imponga.

4. MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

La Batalla de los Abismos va dirigida a equipos de 3 jugadores distintos de la comunidad de DOFUS Touch que posean un personaje de al menos nivel 150 en uno de los 6 servidores del juego.

Para inscribirse, los candidatos deben tener una cuenta Ankama certificada a su nombre y estar conectados en el sitio www.dofus-touch.com. Si el Organizador constata en el momento de las fases finales que un jugador utiliza una cuenta no certificada a su nombre, el equipo al que este pertenezca será descalificado y reemplazado por el mejor equipo que le suceda. Para cualquier pregunta relativa a la certificación de la cuenta, consultar el sitio web del soporte: <https://support.ankama.com/>.

Uno de los tres jugadores debe entrar en la página de inscripción para rellenar el formulario consagrado al evento. Deberá:

- Indicar un nombre de equipo válido;
- indicar el nombre de los personajes y el de los servidores de sus dos compañeros de equipo;
- aceptar todas las bases del presente reglamento;
- y, por último, confirmar la inscripción de su equipo.

Una vez realizada la preinscripción, los otros dos compañeros de equipo recibirán una notificación instantánea de adhesión al equipo que estará visible en el sitio dofus-touch.com. Deberán entrar en esta página obligatoriamente para finalizar la inscripción.

!/ No se enviará ninguna notificación en el juego o mediante mensaje Ankabox, así que los jugadores deberán estar atentos y protegerse de posibles intentos de phishing. !/

Los equipos se considerarán inscritos cuando el líder haya registrado correctamente la información de su equipo y sus dos compañeros de equipo hayan confirmado su adhesión.

Cualquiera de los tres jugadores podrá anular su adhesión a un equipo, lo que conllevará la anulación automática de la inscripción de dicho equipo en el torneo.

En este torneo, no habrá sistema de reemplazos. Se informará de las fechas y franjas horarias en las que cada equipo deberá presentarse para su enfrentamiento. Si sabes previamente que no podrás garantizar tu presencia, sé buen jugador y cede tu lugar a otro.

Las clases xelor, feca, osamodas, sacrógrito y aniripsa no podrán figurar en un mismo equipo, así como ninguna clase repetida. Además, no estará permitido inscribir un equipo con ninguno de los dúos de clases siguientes:

zurcarák - osamodas
anutrof - osamodas
sadida - osamodas
anutrof - yopuka
feca - steamer
feca - zobal
yopuka - osamodas
yopuka - steamer
sacrógrito - steamer

Solo se aceptará una única inscripción por cuenta y por persona.

Si sorprendemos a un jugador que haya inscrito a varios personajes a través de varias cuentas, todos los equipos que los contengan serán descalificados y el jugador será sancionado en todas sus cuentas, incluso si la trampa se descubre después de haber iniciado el torneo.

La participación al torneo de la Batalla de los Abismos está limitada a 1500 jugadores, es decir, 500 equipos.

Los primeros 500 equipos que confirmen su inscripción serán los seleccionados para participar en el torneo. A partir de este cupo, los equipos se colocarán en lista de espera. En caso de descalificación o anulación de la inscripción de un equipo antes del inicio de la competición, se seleccionará al siguiente equipo en la lista de espera, por orden de validación de la inscripción.

Los nombres de equipo y de personajes deben respetar las reglas establecidas en el artículo 4.2.2 de las [CGU](#) bajo pena de descalificación del equipo sin posibilidad de reinscripción.

Las inscripciones en la Batalla de los Abismos se desarrollarán del jueves 12 abril a partir de las 12:00 hasta el martes 17 de abril a las 12:00 (hora de Paris)

La participación en el torneo es gratuita.

La inscripción bajo una identidad falsa, con la identidad de otra persona, la inscripción con varias identidades y la comunicación de datos falsos supondrá la descalificación de todo el equipo.

En general, cualquier participación no conforme al reglamento supondrá sanciones que pueden llegar hasta la descalificación de pleno derecho de todos los miembros del equipo, incluso si solo un jugador es culpable. Ninguno de ellos podrá aspirar a ningún tipo de ganancia o cualquier otra indemnización. El organizador se reserva el derecho de realizar cualquier verificación sobre el respeto del reglamento en cualquier momento, sin obligación de realizar una verificación sistemática de todos los jugadores y pudiéndola limitar a los ganadores del torneo. El organizador se reserva el derecho de volver a introducir o retirar del juego aquellas recompensas que se habrían atribuido al equipo antes de su descalificación.

5. CARACTERÍSTICAS

El torneo se desarrollará en un servidor específico abierto expresamente para la ocasión y cerrado a los espectadores (excepto con autorización especial).

Los personajes importados al servidor del torneo serán copias desnudas de los personajes originales. Solo se conservarán su nombre, clase, sexo y apariencia. Por tanto, serán totalmente nuevos y estarán desequipados por completo.

En el servidor del torneo, los personajes pasarán automáticamente al nivel 200.

Las características de los personajes se reiniciarán y elevarán a 101 por defecto, con 995 puntos naturales para distribuir a su conveniencia.

Los personajes dispondrán de todos sus hechizos de clase, así como los hechizos «comunes» del juego, elevados al nivel 6.

Los personajes tendrán acceso a un banco de objetos seleccionados previamente en lanzamiento perfecto, así como a un establo que reagrupa a todos los dragopavos hasta el nivel 100. Las armas de encarnación no estarán disponibles.

La forjamagia tampoco estará disponible en el servidor del torneo.

La tenencia de escudos y los bonus de caramelos estarán desactivados en el servidor del torneo.

Los personajes se benefician de un bonus permanente en el servidor del torneo, que les otorga 1 punto de acción (PA), 1 punto de movimiento (PM) y 1 de alcance (Al) adicionales.

Los personajes pueden restablecer sus características entre partidos con los diversos PNJ disponibles.

Cuando el modo torneo esté activado, los participantes no podrán ver ni el orden de iniciativa en la barra de combate ni la situación de los adversarios en el mapa durante la fase de preparación de los combates. Esa información se revelará una vez que todos los personajes hayan pinchado el «listo» y el combate haya comenzado.

6. FASE CLASIFICATORIA

Funcionamiento

Las fases clasificatorias se desarrollarán siguiendo el sistema de las rondas suizas.

Habrán 13 rondas, en las fechas y horarios siguientes (hora de París):

Miércoles 25 de abril

20:00: ronda 1, en un mapa de larga distancia

Sábado 28 de abril

14:00: ronda 2, en un mapa de cuerpo a cuerpo

16:00: ronda 3, en un mapa de larga distancia

18:00: ronda 4, en un mapa de media distancia

Domingo 29 de abril

14:00: ronda 5, en un mapa de cuerpo a cuerpo

16:00: ronda 6, en un mapa de larga distancia

18:00: ronda 7, en un mapa de media distancia

Sábado 5 de mayo

14:00: ronda 8, en un mapa de cuerpo a cuerpo

16:00: ronda 9, en un mapa de larga distancia

18:00: ronda 10, en un mapa de media distancia

Domingo 6 de mayo

14:00: ronda 11, en un mapa de cuerpo a cuerpo

16:00: ronda 12, en un mapa de larga distancia

18:00: ronda 13, en un mapa de media distancia

Todos los equipos deberán participar en las 13 rondas indicadas en el calendario. Las horas de la segunda y de la tercera ronda de cada día se ofrecen a modo indicativo: existe la posibilidad de que el comienzo de las mismas sufra un retraso, sin importar la razón. Los participantes deberán asegurarse de estar disponibles los días de los enfrentamientos y estar atentos a los anuncios que se realicen en el canal rojo en juego. Deberán seguir dispuestos a jugar en caso de que las rondas comiencen más tarde de lo estipulado. No se puede tolerar ningún retraso ni ninguna ausencia. Un equipo ausente o que llegue tarde quedará eliminado del torneo.

Cada equipo gestionará de forma autónoma sus combates. Los jugadores tendrán que iniciar la fase de preparación de su enfrentamiento a la hora prevista, según los horarios de las rondas indicados, y comenzar en los 5 minutos siguientes. Se permitirá un retraso máximo de 10 minutos; si es mayor, el único equipo presente ganará la partida por abandono.

Los participantes son responsables de completar, después de cada pelea, el formulario de final de combate disponible en esta página para indicar cuál de los dos equipos ganó el partido.

Los participantes son responsables de completar, después de cada pelea, el formulario de final de combate disponible en esta página para indicar cuál de los dos equipos ganó el partido.

El nombre de usuario conectado es el sitio con el que se puede utilizar para el tournoi.

!/ Ambos equipos estarán obligados a notificar los resultados del combate después de cada enfrentamiento. Los equipos que no lo hagan o que intenten alterar los resultados serán sancionados (ver «Reglas y sanciones»). !/

Mecánica de los emparejamientos

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

En caso de que haya un número de equipos impar en una franja de puntos, un equipo será emparejado con otro de la franja siguiente.

En caso de que haya un número de equipos impar en la franja de puntos más baja, uno de los equipos peores obtendrá una victoria automática. No combatirá en la ronda sino que obtendrá 3 puntos. Un mismo equipo no podrá beneficiarse dos veces de una victoria automática.

Dentro de lo posible, se evitará emparejar a dos equipos que ya se hayan enfrentado anteriormente.

El sorteo al azar de los emparejamientos será realizado automáticamente mediante un programa informático.

Contabilización de puntos

Puntos de los equipos

Los equipos ganarán puntos en cada combate, del modo siguiente:

- Victoria: 3 puntos
- Empate: 1 punto (a partir de que el contador de rondas marque 21)
- Derrota: 0 puntos

Cuando un partido llega al final del 20 ° turno (justo antes de que el contador pase a 21), se detiene. Si uno de los dos equipos tiene una mayor cantidad de personajes vivos en ese momento (sin contar lazo espiritual de Osamodas), ganan.

Si ambos equipos todavía tienen el mismo número de personajes vivos, se declara el sorteo.

Puntos adicionales

Para desigualar a los equipos en caso de empate, se utilizará un segundo valor: el Porcentaje de Victoria de los Adversarios (PVA). Se tratará de la media del % de victorias de los diferentes adversarios a los que se ha enfrentado el equipo (sin contar las victorias automáticas).

Nota: si $\text{PtsEquipo} / (3 * \text{Nro.Combates}) < 0,33$, se reemplazará este valor por 0,33. Esta particularidad permitirá reducir el impacto de los abandonos en el PVA de los equipos.

Criterios de clasificación

Los 16 mejores equipos al final de la fase clasificatoria se clasificarán para las fases finales.

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

1. En primer lugar, se tendrán en cuenta los puntos acumulados por cada equipo para determinar su posición en el ranking.
2. En caso de empate entre varios equipos, se tendrá en cuenta el PVA (ver «Puntos adicionales»).

7. FASE FINALES

La fase 2 de las clasificaciones se desarrollará según un sistema de árbol de combate de eliminación directa.

Ya no existen los empates durante esta fase.

La totalidad de los enfrentamientos se jugarán a dos combates ganadores (BO3).

Los mapas se elegirán mediante un sistema de draft realizado con un árbitro:

Primer enfrentamiento:

- El árbitro elegirá a suertes a un capitán.
- Este último eliminará un mapa de los 6 disponibles.
- El capitán del otro equipo eliminará un mapa a su vez.
- Se seguirá este sistema hasta que solo quede un mapa, en donde tendrá lugar el primer enfrentamiento.

Segundo enfrentamiento:

- El equipo que pierda el primer enfrentamiento elegirá el mapa que quiera.

Tercer enfrentamiento si es necesario:

- Se volverá a recurrir al sistema de draft del primer enfrentamiento con los mapas no jugados hasta entonces en este BO3.
- Esta vez, el equipo que pierda el segundo enfrentamiento decidirá empezar el draft o no.

Los enfrentamientos tendrán lugar en las fechas y horarios siguientes (hora de París):

Miércoles 9 de mayo

20:00: octavos de final

Jueves 10 de mayo

20:00: cuartos de final

Viernes 11 de mayo

20:00: cuartos de final

Sábado 12 de mayo

13:00: semifinal

16:00: semifinal

Domingo 13 de mayo

13:00: pequeña final

16:00: final

Entre cada enfrentamiento, los jugadores tendrán 15 minutos de descanso antes de iniciar el siguiente. Están autorizados a cambiar de equipos.

Los jugadores que se clasifiquen para los cuartos de final deben asegurar que estarán disponibles en los dos huecos previstos (jueves 10 de mayo y viernes 11 de mayo).

Los jugadores clasificados para las semifinales y finales deben asegurar que estarán disponibles en la totalidad de horarios previstos del calendario. A la inversa, si el enfrentamiento de las 13:00 acaba más tarde de lo previsto, se podrá aplazar el combate de las 16:00.

8. PREMIOS**1.º puesto:**

- [El set del campeón](#)
- [Escudo del campeón](#), el cual otorga un título exclusivo de «Maestro de los Abismos»
- Escudo de los Abismos, el cual desbloquea el título de «Combatiente de los Abismos»
- 1 año de pack de bonus
- 40 000 gultinas por jugador
- 10 000 kolichas por jugador
- Visita a las oficinas de Ankama y encuentro con el equipo*
 - Entrega de regalos durante la misma

2.º puesto:

- Escudo de los Abismos, el cual desbloquea el título de «Combatiente de los Abismos»
- 6 meses de pack de bonus
- 20 000 gultinas por jugador
- 5 000 kolichas por jugador
- Visita a las oficinas de Ankama y encuentro con el equipo
 - Entrega de regalos durante la misma

3.º puesto:

- Escudo de los Abismos, el cual desbloquea el título de «Combatiente de los Abismos»
- 3 meses de pack de bonus
- 10 000 gultinas por jugador
- 2 500 kolichas por jugador
- Visita a las oficinas de Ankama y encuentro con el equipo
 - Entrega de regalos durante la misma

Los 16 equipos clasificados al terminar las rondas:

- 1 000 kolichas por jugador
- 1 [set Onstruoplanta](#)

Para todos los jugadores que aparezcan como mínimo con 2 victorias y ningún abandono:

- 5 pergaminos que desbloquean el título de «Sobreviviente de los Abismos»

Los premios especificados más arriba serán atribuidos a cada miembro del equipo.

Los lotes pertenecerán a los propios ganadores y no podrán, sea cual sea la razón, ser vendidos, intercambiados, prestados, cedidos ni transferidos, ni ninguna tercera persona podrá beneficiarse de ellos, ya sea ascendiente, descendiente, derechohabiente o cualquiera que sea su condición, salvo mención contraria expresa del Organizador. Los lotes ingresados en la cuenta Ankama del ganador no podrán en ningún caso ser transferidos a otra cuenta Ankama, pertenezca esta o no al propio ganador, salvo mención contraria expresa del Organizador.

El Organizador se reserva el derecho a suspender, anular o eliminar cualquier lote total o parcialmente si sospecha de la realización o de un intento de realización de la acción especificada más arriba, y ello durante todo el periodo de existencia del lote.

El ganador no podrá reclamar ninguna compensación cuando el MMORPG DOFUS TOUCH deje de ser editado o distribuido en su forma actual o en cualquier otra forma.

La visita a las instalaciones de Ankama incluirá:

Con un límite de 200 € (doscientos euros, impuestos incluidos), el TRAYECTO DE IDA desde la estación o el aeropuerto más próximo al domicilio del ganador hasta Roubaix y el TRAYECTO DE VUELTA desde Roubaix hasta la estación o el aeropuerto más próximo al domicilio del ganador para 1 (una) persona (en lo sucesivo, el «Viaje»). La elección del medio de transporte para el Viaje recaerá únicamente en el Organizador, que se reserva el derecho a combinar varios medios de transporte. El Organizador asegurará la organización y la reserva del Viaje;

El almuerzo para 1 (una) persona el día de la visita, organizado por el Organizador.

Los jugadores deberán comunicar los datos necesarios para efectuar las reservas a la mayor brevedad posible. Cualquier ganador que no responda pasado el plazo de 5 (cinco) días contando desde la comunicación del Organizador para confirmar los detalles de la visita perderá el beneficio de su premio total o parcialmente.

Si el ganador es menor de edad, deberá obligatoriamente enviar al Organizador antes de la reserva del transporte y del alojamiento el formulario de autorización paterna y de exención de responsabilidad que este le habrá entregado, debidamente cumplimentado y firmado por sus padres o el(los) titular(es) de su patria potestad, o, en su defecto, por su(s) tutor(es) legal(es).

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

Si el ganador no quiere o no puede tomar posesión de su premio, no tendrá derecho a ninguna compensación del tipo que sea.

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

El Organizador solo se comprometerá a asumir para el Viaje gastos cuyo valor total y máximo ascienda a 200 (doscientos) euros por ganador (impuestos incluidos, dietas no). Si el valor de los gastos es superior a la cantidad de 200 (doscientos) euros (impuestos incluidos), el ganador afectado deberá asumir los gastos excedentes.

SE COMUNICA que la visita ha sido fijada el viernes 29 de junio de 2018 y que esta fecha está sujeta a modificaciones. En tal caso, los ganadores serán avisados a la mayor brevedad posible. Si el ganador no está disponible en la nueva fecha fijada por el Organizador y no se llega a ningún acuerdo amistoso entre el ganador y el Organizador o el ganador no responde al Organizador dentro del plazo establecido, el premio se perderá.

9. DESCONEXIONES Y OTROS PROBLEMAS

En caso de desconexión voluntaria o abandono voluntario por parte de un jugador de un equipo, la partida se interrumpirá y se concederá la victoria al otro equipo.

Cualquier jugador ausente a la hora de jugar (salvo si hay consentimiento mutuo con el administrador del Torneo), se declarará como retirado tras 10 minutos de espera y, por consiguiente, fuera de la fase en cuestión.

Si se dan circunstancias perjudiciales no imputables a los jugadores, como desconexiones inoportunas o una latencia continua, se invitará a los jugadores a que se pongan en contacto con un administrador del Torneo. El administrador del Torneo podrá tomar cualquier decisión útil para dar por terminada la partida (volver a jugar la partida, conceder la victoria a uno de los dos jugadores u otra posible solución). Su decisión será definitiva e inapelable.

10. REGLAS Y SANCIONES

La Batalla de los Abismos cuenta con una serie de reglas pensadas para garantizar el buen funcionamiento de la competición. Cualquier infracción de las siguientes reglas conllevará la aplicación de sanciones por parte de los organizadores.

Reglas

- Todos los participantes se comprometerán a respetar las reglas de comportamiento tal y como están definidas en el presente reglamento.
- Todos los participantes, comentaristas y organizadores deberán respetar a los demás participantes, comentaristas y organizadores, así como al resto de la humanidad. Cualquier insulto o provocación será sancionado.
- Todos los participantes deberán consultar el calendario de rondas antes del torneo y entre cada ronda, además de estar presentes y listos para iniciar sus combates en las fechas y horarios indicados.
- Todos los participantes deberán rellenar sistemáticamente el formulario de final de combate después de cada enfrentamiento.
- Los equipos incompletos no están autorizados a combatir. Serán descalificados y eliminados del torneo.
- Durante la fase de rondas, las peleas nunca se reiniciarán ni se pausarán, incluso en el caso de errores o problemas de conexión. Durante las fases finales, el comando "pausa" puede ser solicitado por los jugadores en caso de errores con el árbitro del partido; y los organizadores consultarán para determinar si reiniciar o continuar el partido. A cada equipo se le permiten 15 minutos de tiempo de descanso repartidos en la totalidad de su BO3. Cualquier solicitud inapropiada para detener el juego puede ser sancionada. El comando de pausa se activa al final del turno del jugador activo.
- La multicuenta estará prohibida: un mismo jugador solo podrá jugar con una única cuenta. No se permitirá tener dos o tres cuentas conectadas a la misma dirección IP dentro de un mismo equipo. Tampoco se permitirá tener dos o tres cuentas que pertenezcan a la misma persona dentro de un mismo equipo, aunque la conexión difiera.

Sanciones

Todas las sanciones serán aplicadas al equipo en conjunto, incluso si las infracciones son cometidas por un solo participante. Las reincidencias también se tendrán en cuenta a escala de todo el equipo.

El organizador se reserva, sin perjuicio de las sanciones previstas en las CGU, el derecho de tomar cualquier medida disciplinaria pertinente en caso de no conformidad con las reglas de comportamiento, se trate de un comportamiento mencionado en el reglamento, en las CGU o de un comportamiento molesto o que pudiese perturbar el buen desarrollo del juego.

Detalles de las sanciones

- Aviso: sin consecuencia directa, el aviso quedará registrado aun así y podrá conllevar una sanción más grave para el equipo en caso de reincidencia.
- Derrota impuesta: el equipo que haya cometido la infracción será declarado automáticamente perdedor del combate en curso o de su siguiente combate.
- Eliminación: El equipo que haya cometido la infracción será eliminado del torneo.
- Descalificación: El equipo que haya cometido la infracción será eliminado del torneo, quedará privado de todos los premios y los miembros afectados por la infracción recibirán una sanción en su cuenta Ankama.

Tabla de sanciones

- Formulario no rellenado: el equipo no ha rellenado el formulario de final de combate.

- Aviso
- Eliminación
- Formulario mal rellenado: El equipo ha rellenado el formulario de final de combate, pero el resultado indicado es incorrecto.
 - Aviso
 - Eliminación
- Insulto o provocación: uno de los miembros del equipo ha insultado o provocado a otro jugador, comentarista u organizador.
 - Aviso
 - Derrota impuesta
 - Descalificación
- Retraso: El equipo no se ha presentado a su combate a la hora indicada, estaba incompleto o no ha pinchado en «listo» a tiempo, y el combate se ha iniciado con más de 5 minutos de retraso.
 - Aviso
 - Derrota impuesta
 - Eliminación
- Ausencia: el equipo no se presenta para el enfrentamiento a la hora fijada o está incompleto, y el enfrentamiento no se ha podido llevar a cabo.
 - Eliminación
- Uso abusivo de un sistema de juego: El equipo abusa deliberadamente de un sistema defectuoso del juego durante un combate con el fin de sacar ventaja a su adversario.
 - Descalificación
- Multicuenta: El equipo ha jugado un combate utilizando una multicuenta.
 - Descalificación

11. RECLAMACIONES

Los premios no serán reembolsables, intercambiables ni sustituibles. No se otorgará ningún contravalor ni siquiera en caso de fuerza mayor. Los premios no económicos no estarán sujetos a una garantía.

El Organizador no será responsable si, por razones ajenas a su voluntad, la operación, sus procedimientos o los premios deben ser total o parcialmente aplazados, modificados o cancelados.

12. DEPOSITO DEL REGLAMENTO

El Reglamento estará disponible en el sitio web www.dofus-touch.com. Se podrá enviar una copia del Reglamento de forma gratuita a todo aquel que lo solicite. Dicha solicitud deberá enviarse por correo postal únicamente a la siguiente dirección: ANKAMA GAMES, Service Tournoi / Concours – Règlement, Dofus Touch «La Joute des Abîmes», 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057, Roubaix, Cedex 1, Francia.

Los gastos de franqueo relativos a las solicitudes de envío del Reglamento serán reembolsados siempre y cuando dichas solicitudes se envíen en papel al Organizador, indicando sin falta los datos completos (nombre, apellido, dirección, código postal, ciudad), ello dentro del límite de una solicitud de la misma naturaleza por núcleo familiar (mismo nombre y misma dirección). Los gastos serán reembolsados según la tarifa de envío ordinario de menos de 20 gramos que esté en vigor con fecha del presente Reglamento.

13. SEGURIDAD

Los participantes serán responsables de la seguridad y estabilidad de su conexión a internet.

La derrota debida a un problema de conexión o a ataques externos no justificará el reinicio del enfrentamiento y Ankama no será responsable por los perjuicios causados.

Se desaconseja encarecidamente la utilización de programas de comunicación vocal directos de cliente a cliente (como Skype), que permiten que personas malintencionadas se hagan fácilmente con la dirección IP. Se recomienda usar programas que pasen por un servidor intermediario (TeamSpeak, Discord), eligiendo este minuciosamente.

14. ANEXO

En caso de imprevisto y si la situación lo requiere, el Organizador se reserva el derecho de modificar total o parcialmente estas bases para asegurar la continuidad de la competición en las mejores condiciones.

15. DISPOSICIONES CNIL

Los datos personales que el Organizador pueda solicitar o recabar, a saber, dirección de correo electrónico, nombre, apellidos, dirección postal o dirección IP, serán necesarios para la participación, la determinación de los ganadores, la atribución de los premios y la comprobación del respeto de las reglas de participación. Estos datos estarán destinados al Organizador. Conforme a las disposiciones de la ley francesa «Informática y Libertades» del 6 de enero de 1978, cualquier participante tendrá derecho a consultar, modificar o anular los datos que le conciernen, mediante el envío de una solicitud por escrito a *Ankama – Informations personnelles, 75 Bld d'Armentières, BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1* o a través del sitio web support.ankama.com. Para más información sobre el tema que trata los datos personales, no dudes en consultar nuestra política de confidencialidad accesible en el enlace siguiente: <https://www.dofus-touch.com/fr/politique-confidentialite>.

16. LITIGIOS Y RESPONSABILIDADES

La participación conllevará el conocimiento y la aceptación de las características y límites de internet, la ausencia de protección de ciertos datos contra posibles robos o pirateos y los riesgos de contaminación por posibles virus que circulan por la red. Será responsabilidad de cada jugador tomar las medidas necesarias para proteger sus datos personales.

El Organizador no será responsable en caso de problemas en la conexión que impidan la participación en el Torneo o su buen desarrollo. Los jugadores serán responsables de la seguridad y estabilidad de su conexión a internet. La derrota debida a un problema de conexión o a ataques externos no justificará el reinicio de la partida, y el Organizador no será responsable por los perjuicios causados.

En caso de virus informático, ataque externo, fraude o fallo técnico, el Organizador se reserva el derecho discrecional de anular o modificar las bases del Torneo sin que los jugadores puedan exigirle responsabilidades. Se reserva el derecho, en este supuesto, de no atribuir los premios o de denunciar ante las autoridades competentes a los autores de los fraudes.

El Organizador tendrá potestad para resolver cualquier litigio relativo al Torneo y a su Reglamento. No se responderá a ninguna solicitud telefónica o escrita concerniente a la interpretación o aplicación del presente Reglamento, a los mecanismos o modalidades del Torneo ni a la atribución de los premios.

Si las circunstancias así lo exigen, el Organizador se reserva el derecho de acortar, prolongar, modificar o anular el presente Torneo. El Organizador no podrá ser considerado responsable de los perjuicios que ello implicase. El Organizador se reserva especialmente el derecho de invalidar o anular total o parcialmente el Torneo si se producen fraudes o fallos de funcionamiento sean cuales sean sus formas. Cualquier fraude del Reglamento supondrá la descalificación del jugador y, por consiguiente, de todos los demás miembros del mismo equipo. El Organizador se reserva, en este supuesto, el derecho de bloquear el acceso, de no conceder los premios a los miembros del equipo o de demandar ante la autoridad competente a cualquier participante que haya cometido o intentado cometer un fraude. De manera no exhaustiva, se considerará culpable de fraude:

- A cualquier persona que se haya inscrito con una identidad falsa.
- Cualquier persona que juegue con una multicuenta.
- Cualquier persona que juegue con varios personajes.
- Cualquier persona que haya inscrito a una tercera persona contra su voluntad.

El Organizador no será responsable de lo anteriormente citado y los jugadores no podrán exigir ninguna indemnización ni compensación de la naturaleza que sea.

17. DERECHO APLICABLE Y RESOLUCION DE LITIGIOS

El presente Reglamento estará sujeto exclusivamente a la legislación francesa.

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

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