

BASES LEGALES
TORNEO SUPER SMASH BROS. ULTIMATE:
CLASIFICATORIO PARA EL EUROPEAN TEAM CUP 2019-
2020

1. Organizador del Torneo

Este Torneo está organizado por NINTENDO IBÉRICA, S.A.U., con NIF A78872082, empresa española, domiciliada en la C/ Estébanez Calderón, nº 3-5, planta 6ª, 28020 - Madrid, entidad inscrita en el Registro Mercantil de Madrid al tomo 8.751 general, 7.606 de la Sección 3A del Libro de Sociedades, folio 51, hoja número 83.162 (en adelante, Nintendo o el Organizador).

2. Objeto

Mediante estas bases, el Organizador establece las normas reguladoras por las que se regirá la participación en el Torneo Super Smash Bros. Ultimate. European Team Cup 2019-2020 Spain (en adelante, el Torneo), la elección de los ganadores y la entrega de los premios.

Este Torneo es clasificatorio para el torneo europeo de 2019-2020, organizado por Nintendo of Europe GmbH, en adelante, el "SSBU ETC 2019-2020" (fecha y lugar de celebración serán anunciados en 2020).

3. Productos en promoción

Este Torneo es una acción promocional de participación gratuita del juego Super Smash Bros. Ultimate para la consola Nintendo Switch.

Nintendo es el único organizador del Torneo. En consecuencia, no estará permitido mostrar otras marcas u organizaciones relacionadas con otros videojuegos.

4. Calendario

Todas las fechas y horarios podrán sufrir modificaciones que, en su caso, serán comunicadas por Nintendo.

4.1. Publicación de la convocatoria y plazo de preinscripciones en el Torneo

El Torneo será publicado en la página web oficial de Nintendo para España: www.nintendo.es el día 5 de septiembre de 2019.

El plazo para recibir las solicitudes de preinscripción estará abierto hasta el día 29 de septiembre de 2019 a las 23:59 p.m. (hora peninsular).

4.2. Plazo de inscripción en el Torneo

Toda la información indicada en la sección "5.1.2. Inscripciones de equipos" de las presentes bases, deberá enviarse a la dirección de correo electrónico indicada por Nintendo para tal fin antes del día 29 de septiembre del 2019 a las 23:59 p.m. (hora peninsular).

4.3. Celebración del Torneo

El Torneo se celebrará de forma presencial en la feria *Madrid Games Week*, el día 5 de octubre de 2019, a las 12 del mediodía (hora peninsular).

El día del Torneo cada miembro de los equipos finalmente inscritos deberá mostrar al representante de Nintendo que se lo solicite, su documento nacional de identidad o documento oficial equivalente con el que se hubiese inscrito formalmente en el Torneo.

5. Descripción de la mecánica del Torneo

5.1. Formación de equipos

Las personas que deseen participar en el Torneo, deberán formar un equipo de tres (3) jugadores y, si lo desean, podrán contar con un (1) jugador adicional que será el reserva. Todos los miembros del equipo deberán cumplir con los Requisitos de Participación recogidos en las presentes bases.

Cada equipo deberá designar un (1) capitán, para gestionar la interlocución del equipo con la organización del Torneo.

5.1.1. Preinscripción de equipos

Los capitanes de los equipos que quieran participar en el Torneo deberán enviar una solicitud de participación por correo electrónico a Nintendo a la dirección: torneos@nintendo.es confirmando que tiene un equipo que cumple con lo establecido en las presentes bases y su número de teléfono de contacto para gestionar las posibles incidencias o comunicaciones que fueran necesarias. También incluirá el nombre que le gustaría que tuviese su equipo en el Torneo, nombres, apellidos, nicknames y fechas de nacimiento de cada uno de los miembros de su equipo y en caso de tener un reserva, especificar los datos de este.

El Torneo está limitado a un máximo de 128 equipos, y un mínimo de 8. En caso de que se reciban menos de 8 solicitudes de participación, Nintendo suspenderá el Torneo.

La mera preinscripción en el Torneo, no implicará necesariamente que Nintendo contacte con los equipos para realizar la inscripción formal.

5.1.2. Inscripciones de equipos

Nintendo contactará por correo electrónico, únicamente con los capitanes de los primeros equipos preinscritos que cumplan con lo establecido en las presentes bases, tan pronto se hayan registrado en el Torneo y les solicitará la información necesaria para realizar la inscripción formal en el Torneo de todos los miembros de su equipo.

Los capitanes que hayan sido contactados por Nintendo tendrán hasta el día 29 de septiembre a las 23:59 p.m. (hora peninsular) para enviar a Nintendo, en un único correo electrónico, toda la información que se detalla a continuación.

Cada uno de los miembros de cada equipo, deberá facilitar a través de su capitán, toda la información solicitada por Nintendo, rellenando de forma individual, completa y correcta el formulario de cesión de derechos de imagen que Nintendo enviará a su capitán.

Cada capitán deberá enviar a Nintendo, en un único correo electrónico, un formulario por cada miembro de su equipo, debidamente firmado y autorizado por los padres o tutores legales del participante en caso de que sea menor 18 años.

IMPORTANTE: Cada formulario deberá acompañarse de copia del DNI o documento equivalente, para verificar la identidad y la edad de los miembros del equipo. En el caso de los participantes menores de 18 años, deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales, y deberán aportar copia del DNI o documento equivalente de los mismos y documento que acredite la patria potestad. Asimismo, debe tenerse en cuenta que los participantes menores de 18 años, deberán acudir al Torneo acompañados de sus padres o tutores legales, o de algún otro adulto autorizado por sus padres o tutores.

En caso de que la información requerida no se reciba en Nintendo dentro del plazo establecido, el equipo entero quedará descartado.

La inscripción de los equipos en el Torneo se hará efectiva, en el momento en que Nintendo se lo comunique al capitán del equipo.

5.1.3. Sustitución de jugadores

Si durante el Torneo un equipo hace uso del jugador reserva, deberán continuar jugando con el jugador reservar durante el resto del Torneo, no estando permitidas más sustituciones.

5.1.4. Identificador de jugadores

Se permitirá a los jugadores introducir su identificación de jugador y también se permitirá la configuración de sus controles.

En caso de que los jugadores utilicen diferentes controles para distintos personajes, los jugadores tendrán permitido configurar dos (2) perfiles distintos, como máximo.

5.1.5. Cambios en la formación del equipo ganador del Torneo

El equipo ganador del Torneo podrá hacer tan solo un (1) cambio de los cuatro (4) jugadores originales de cara a la final del SSBU ETC 2019-2020.

En el caso de que el equipo ganador no cuente con un jugador reserva, podrá cambiar igualmente uno (1) de los tres (3) jugadores originales y añadir un (1) jugador reserva para la final del SSBU ETC 2019-2020.

Los cambios no podrán hacerse en ningún caso en el transcurso de una partida.

5.2. Participación en el Torneo

5.2.1. Reglas sobre el uso de los materiales del Torneo

5.2.1.1. Consola

Los jugadores competirán con las consolas Nintendo Switch suministradas por Nintendo en el Torneo.

5.2.1.2. Software

En las consolas que utilizarán los jugadores para competir, se instalará un archivo especial de datos de guardado del juego Super Smash Bros. Ultimate.

Todos los luchadores estarán desbloqueados, salvo las combinaciones de los Luchadores Mii (ver sección "5.2.4.4. Reglas de las partidas" de las presentes bases).

Los jugadores no tienen permitido modificar la música de los escenarios.

5.2.1.3. Mando

Los jugadores podrán elegir libremente el mando que utilizarán para jugar en cada Ronda del Torneo.

Nintendo recomienda jugar con los siguientes mandos:

- Mando Pro de la consola Nintendo Switch usando la Conexión por Cable; o
- Mando de la consola Nintendo GameCube edición Super Smash Bros.

Será posible seleccionar los mandos Joy-Con inalámbricos, si bien Nintendo no permitirá el reinicio de partidas en caso de producirse desconexiones por exceso de potenciales interferencias en la zona de competición. Los jugadores podrán traer su propio mando siempre y cuando sean productos oficiales de Nintendo (los mandos de terceros no estarán permitidos).

Limitaciones sobre el uso del mando:

- El botón de "Pausa" estará deshabilitado durante las partidas.
- El uso del botón "Home" no estará permitido durante los enfrentamientos (excepto en el caso descrito en la sección "5.2.3.2. Criterios de desempate" de las presentes bases).
Cualquier presión del botón "Home" supondrá la pérdida de una vida para el jugador.
Si esta presión del botón "Home" hace que el oponente pierda su última vida, la victoria de la partida será otorgada directamente al oponente.
- En el caso de que un mando sea desconectado intencionadamente por un jugador durante una partida, el jugador que lo desconectó (tanto si es su mando como si es el mando del oponente) será penalizado con una partida perdida.

5.2.2. Formato general del Torneo

Los equipos serán asignados aleatoriamente al cuadro de enfrentamientos y se enfrentarán en eliminatorias directas hasta la final del Torneo.

5.2.3. Formato de las Rondas

Todas las Rondas se jugarán al mejor de cinco (5) partidas (en adelante, Best Of 5 o BO5).

Cada victoria otorgará un (1) punto al equipo ganador.

El primer equipo en conseguir tres (3) puntos será el ganador de la Ronda.

5.2.3.1. Rondas del Torneo

El Torneo se formará por siete (7) Rondas, 1ª Ronda, 2ª Ronda, 3ª Ronda, 4ª Ronda, 5ª Ronda, Semifinales y Final.

Rondas 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª y Semifinales:

- 1ª partida: Combate normal 2vs2 (en adelante, Best Of 1 o BO1)
- 2ª partida: Smash total 1vs1 (BO1)
- 3ª partida: Smash total 1vs1 (personajes seleccionados en la 2ª partida no son seleccionables (BO1)
- 4ª partida: Smash total 1vs1 (personajes seleccionados en la 2ª y 3ª partida no son seleccionables (BO1)

- 5ª partida: Tropa Smash 3vs3 (BO1)

Ronda Final:

- 1ª partida: Combate normal 2vs2 (en adelante, Best Of 3 o BO3)
- 2ª partida: Smash total 1vs1 (BO3)
- 3ª partida: Smash total 1vs1 (personajes seleccionados en la 2ª partida no son seleccionables – BO3)
- 4ª partida: Smash total 1vs1 (personajes seleccionados en la 2ª y 3ª partida no son seleccionables – BO3)
- 5ª partida: Tropa Smash 3vs3 (BO1)

Es obligatorio que los tres (3) jugadores titulares de los equipos hayan jugado al menos una (1) partida tras la finalización de la 3ª partida. Esto significa que si los jugadores A y B participan en la 1ª partida (2vs2), el jugador C tiene que jugar la 2ª o 3ª partida (1vs1). Además, ningún jugador podrá jugar más de una partida de Smash Total.

5.2.3.2. Criterios de desempate

En caso de que el tiempo de una partida se agote, los criterios para determinar al equipo vencedor de la partida serán los siguientes:

- En Combate normal 2vs2 ganará la partida:
 - El equipo que sume mayor número de vidas. Si ambos equipos tienen el mismo número de vidas,
 - El equipo con menor porcentaje de daño será el ganador de la partida;
 - En el caso en de que los dos criterios previos no sean suficientes para determinar al ganador, se jugará la Muerte súbita.
- En Tropa Smash se jugará la Muerte súbita.
- En Smash Total se jugará la Muerte súbita.

Presionar el botón "Home" solo estará permitido extraordinariamente para resolver si se debe jugar la Muerte súbita.

5.2.4. Formato de las partidas

5.2.4.1. Desarrollo de las partidas

Antes de la primera partida 2vs2, se jugará un Piedra/Papel/Tijera (en adelante, PPT) entre los dos capitanes de los equipos contrincantes.

El ganador del PPT podrá elegir si eligen primero escenario (en adelante, Equipo 1) o personaje (en adelante, Equipo 2). Los pasos serán los siguientes:

- 1º. Equipo 1 selecciona escenario de la lista de escenarios (sección "5.2.4.2. Listado de escenarios" de las presentes bases) para la 1ª partida.
- 2º. Orden de selección de personajes: Equipo 2, Equipo 1, Equipo 2, Equipo 1.
- 3º. Combate normal 2vs2.
- 4º. Cuando finalice la partida, un jugador del equipo perdedor seleccionará el próximo escenario.
- 5º. Selección de personaje:
 - a. Si la siguiente partida es Smash total 1vs1, el orden de selección es: Perdedor, Ganador.
 - b. En el caso de la final BO3, si la siguiente partida es Combate normal 2vs2, el orden de selección es: Ganador, Perdedor, Perdedor, Ganador.
- 6º. Siguiendo partida.
- 7º. Repetir los pasos del 4 al 6
- 8º. Si la Ronda llega hasta la 5ª partida (Tropa Smash), el equipo Perdedor elige el primer escenario.
- 9º. El equipo Ganador elige el segundo escenario.
- 10º. La selección de personajes se hará en el siguiente orden: Ganador, Perdedor, Perdedor, Ganador, Ganador, Perdedor.
- 11º. Los equipos seleccionan el orden de juego y comienza la 5ª partida (Tropa Smash), determinando el ganador de la Ronda.

5.2.4.2. Listado de escenarios

Se podrá elegir entre los siguientes 10 escenarios, conforme a lo establecido en el apartado anterior:

- Campo de batalla
- Castillo asediado
- Destino final
- Liga Pokémon de Kalos
- Sistema Lylat
- Estadio Pokémon 2
- Pueblo Smash
- Sobrevolando el pueblo
- WarioWare, Inc.
- Castillo de Wily

- Isla de Yoshi
- Yoshi's Story
- Liga Pokémon de Teselia

Al elegir el escenario "Campo de batalla" o "Destino final", los jugadores pueden ponerse de acuerdo para elegir la versión campo de batalla u Ω (omega) de cualquier otro escenario seleccionable. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, se jugará la versión normal.

Cualquier escenario seleccionado anteriormente durante la misma Ronda no podrá volver a ser seleccionado por ninguno de los equipos jugadores.

5.2.4.3. Personajes

Los Luchadores Mii no estarán disponibles en el modo Smash Total y no podrán ser seleccionados en ninguna partida ante la imposibilidad de generar todas las combinaciones.

La Planta Piraña, Joker, el Héroe y Banjo-Kazooie serán personajes seleccionables.

Cualquier otro personaje que pudiera ser lanzado antes de la celebración del Torneo será baneado del Torneo.

Personajes eco: durante las partidas de Smash total, las siguientes parejas de personajes contarán como "una", lo que significa que cuando uno de estos personajes sea seleccionado, el otro quedará baneado directamente para el resto de la ronda.

- Samus y Samus Oscura
- Peach y Daisy
- Marth y Lucina
- Pit y Pit Sombrío
- Simon y Richter

5.2.4.4. Reglas de las partidas

- Combate normal 2vs2
 - Combate: Por vidas
 - Vidas: 3
 - Tiempo: 7:00
 - Barra Smash Final: No
 - Espíritus: No
 - Nivel CPU: 1
 - Daño inicial: No
 - Escenario: Perdedor elige
 - Objetos: No

- Escenarios al azar
 - Ninguno
- Reglas adicionales
 - Victorias: 1
 - Escenarios cambiantes: No
 - Mecanismos: No
 - Fuego amigo: Sí
 - Impulso: x1,0
 - Refuerzo: No
 - Pausa: Sí
 - Puntuación: No
 - Medidor de daño: Sí

Está permitido tomar una (1) vida de un compañero de equipo si a este le quedan al menos dos (2) vidas.

- Smash total 1vs1
 - N.º máximo de combates: 35
 - Clemencia: No
 - Combate: Por vidas
 - Vidas: 3
 - Tiempo: 7:00
 - Barra Smash Final: No
 - Nivel CPU: 1
 - Daño inicial: No
 - Escenario: Perdedor elige
 - Objetos: No
 - Escenarios al azar
 - Ninguno
 - Reglas adicionales
 - Escenario cambiante: No
 - Mecanismos: No
 - Impulso: x 1,0
 - Refuerzo: No
 - Pausa: No
 - Puntuación: No
 - Medidor de daño: Sí
- Tropa Smash 3vs3
 - Combate: Por vidas

- Tipo: Eliminatoria
- Tiempo: 3:00
- Barra Smash Final: No
- Espíritus: No
- Nivel CPU: 1
- Daño inicial: No
- Escenario: Libre
- Objetos: No
- Escenarios al azar
 - Ninguno
- Reglas adicionales
 - Número de escenarios: 2
 - Mecanismos: No
 - Curarse al ganar: 0
 - Impulso: x 1,0
 - Refuerzo: No
 - Pausa: No
 - Puntuación: No
 - Medidor de daño: Sí

6. Código de conducta

Se espera que los jugadores compitan al máximo de sus capacidades de la forma más deportiva posible. Tendrán que evitar cualquier tipo de trampa o comportamiento inapropiado. A continuación, se incluyen algunos ejemplos de trampas que hay que evitar, aunque no se recogen todos los casos posibles:

- Modificar el hardware o el sistema operativo de Nintendo Switch, sus periféricos o el propio juego de Super Smash Bros. Ultimate.
- Aprovechar errores del juego Super Smash Bros. Ultimate para obtener ventaja.
- Desconectarse o salirse de un enfrentamiento intencionadamente sin ningún motivo con el objetivo de reiniciar una partida desfavorable.
- Manipular resultados con la intención de adulterar la competición con el único fin de recibir algo a cambio.
- Mirar la pantalla de los oponentes mientras está en juego la partida.
- Recibir la ayuda de un tercero (como un espectador entre el público) durante una partida mediante dispositivos electrónicos o gesticulaciones.

- Uso de sustancias ilegales para potenciar el rendimiento o de cualquier droga legal no aprobada por prescripción médica. Los medicamentos recetados solo podrán ser usados por la persona a la que se recetan, con el único propósito de tratar la afección y en las cantidades prescritas.

Cualquier intento de hacer trampas será castigado con un aviso/sanción/eliminación directa en función de la gravedad de la falta. Nintendo se reserva el derecho de elegir el tipo de sanción en cualquier momento durante la competición.

No estarán permitidas conductas inmorales e irrespetuosas, el acoso a otros jugadores o al staff de Nintendo. Dichos comportamientos estarán castigados con sanciones similares.

El llamado "acuerdo entre caballeros" para ignorar la Bola Smash o desperdiciar intencionadamente el Smash Final no estará permitido. La sanción quedará en manos, en este caso, de los organizadores del Torneo. Los equipos que sean descubiertos llevándolo a cabo, recibirán una advertencia formal. Si la acción se repite, el equipo será descalificado del Torneo.

7. Premios

Los premios no son transferibles, ni canjeables por dinero en efectivo, ni por otros premios. Nintendo se reserva el derecho a sustituir los premios indicados por otros similares, de igual o mayor valor, en caso de que los premios indicados no pudiesen ser entregados a los ganadores por causas ajenas a la voluntad de Nintendo. Los premios no incluyen ningún concepto que no haya sido indicado expresamente en estas bases, especialmente dietas, viaje de ida y vuelta al Madrid Games Week, entrada a la feria o alojamiento. Debido a los requerimientos legales aplicables al Torneo, Nintendo asumirá, si las hubiera, las obligaciones fiscales derivadas de la entrega del Premio, siendo necesario para ello declarar a la autoridad tributaria el valor de mercado del premio.

Los premios son los siguientes:

7.1. Equipo campeón (1er clasificado)

Cada uno de los miembros del equipo campeón recibirá los siguientes premios:

- Camiseta personalizada para el SSBU ETC 2019-2020.
- Un (1) trofeo de la competición para cada uno de los jugadores del equipo (premio valorado en aproximadamente 200 euros).
- Amiibo Simon (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Snake (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Squirtle (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Ivysaur (valorado en 13,98 euros).

Precios medios calculados según 4 grandes comercios.

Además, el equipo campeón participará en la final europea del SSBU ETC 2019-2020, asumiendo Nintendo los gastos del viaje.

Los equipos ganadores de las Copas Nacionales de cada una de las siguientes regiones serán invitados a la final del SSBU ETC 2019-2020:

- Reino Unido e Irlanda
- Francia
- Alemania
- España
- Portugal
- Italia
- Rusia
- Holanda
- Bélgica
- Austria
- Suiza
- Países nórdicos: Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia.

7.2. Equipo subcampeón (2º clasificado)

Cada uno de los miembros del equipo campeón recibirá los siguientes premios:

- Amiibo Simon (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Snake (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Squirtle (valorado en 13,98 euros).
- Amiibo Yvysaur (valorado en 13,98 euros).

Precios medios calculados según 4 grandes comercios.

8. Requisitos de participación

Los participantes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- i. Ser mayor de 14 años.
- ii. Residir en territorio español.
- iii. No ser empleado de Nintendo, ni estar involucrado en la gestión directa del Torneo por parte de cualquier empresa prestadora de servicios de Nintendo.
- iv. No ser familiar hasta el 2º grado de consanguinidad o afinidad de las personas excluidas de la participación en el Torneo por el punto anterior.
- v. Disponer de DNI o documento oficial equivalente, en el que pueda comprobarse su identidad y su edad.

- vi. Aceptar íntegramente y sin reservas las presentes bases de participación.

9. Causas de descalificación de un participante

Las presentes Bases legales pretenden que la competición entre los distintos participantes se haga con igualdad de oportunidades y con estricto respeto a las normas de la buena fe. Por ello, cualquier utilización abusiva o fraudulenta de estas Bases dará lugar a la consiguiente descalificación del participante.

En caso de constatar irregularidades con posterioridad a la aceptación del Premio, el Organizador se reserva el derecho de ejercitar todas las acciones legales que le asistan contra los infractores.

En todo caso, serán descalificados los participantes que no cumplan con los Requisitos de Participación recogidos en las presentes Bases.

10. Datos personales

10.1. Inscripción en el torneo

De conformidad con lo dispuesto por la normativa de protección de datos, se comunica a los participantes que los datos facilitados a través de las solicitudes de preinscripción e inscripción en el Torneo serán incorporados en un fichero responsabilidad Nintendo, con la finalidad de gestionar el Torneo de conformidad con lo expuesto en las presentes bases.

La base jurídica que legitima este tratamiento es la necesidad para la ejecución de lo dispuesto en las presentes bases.

Los datos de los participantes y solicitantes de preinscripción en el Torneo serán tratados con la finalidad indicada durante el plazo que dure el Torneo.

10.2. Promoción del torneo

Además de lo expuesto, durante el Torneo, Nintendo realizará fotografías y grabaciones de audio y vídeo que serán publicadas en cualquier medio a disposición de Nintendo, incluyendo a título enunciativo y no limitativo:

- Página web oficial de Nintendo para España: www.nintendo.es.
- Páginas oficiales de Nintendo en redes sociales de Internet (Facebook, Twitter, Instagram, etc.).
- Páginas oficiales de Nintendo en plataformas de vídeo online (Youtube, Vimeo, Twitch, etc.).

- Notas de prensa, anuncios promocionales y medios de comunicación social a nivel mundial en cualquier tipo de formato (televisión, radio, prensa, páginas web, redes sociales, etc.).

La imagen de los participantes podrá ser captada durante el Torneo, por lo que se les informa de que sus imágenes podrán ser comunicadas por Nintendo a las empresas responsables de dichos medios, así como a otras empresas titulares de los derechos de las marcas promocionadas durante el Torneo que deban aprobar previamente cualquier publicación relacionada con su marca. Los participantes deben ser conscientes de que algunas de estas empresas, y la mayor parte de redes sociales y plataformas de vídeo online están ubicadas en Estados Unidos u otros países ajenos al Espacio Económico Europeo, cuya legislación no exige un nivel de protección de datos personales equivalente al europeo, aunque la mayoría aportan garantías adecuadas de protección de datos mediante su adhesión al marco de trabajo entre la Unión Europea y Estados Unidos denominado Privacy Shield (<https://www.privacyshield.gov/>).

La base jurídica que legitima este tratamiento será el consentimiento prestado mediante el formulario de cesión de derechos de imagen que se remitirá a los equipos inscritos en el Torneo. Las publicaciones relacionadas con el Torneo se mantendrán indefinidamente hasta que el participante ejerza su derecho de supresión.

Todo lo anterior se entiende sin perjuicio de la aplicación de las condiciones de privacidad establecidas por Nintendo para el uso de la consola Nintendo Switch, así como por las citadas plataformas y redes sociales, las cuales deben ser conocidas y aceptadas expresamente por el participante antes de participar.

Nintendo no se responsabiliza de los actos de terceras personas ajenas a Nintendo. En concreto, Nintendo no se responsabiliza de las fotografías o grabaciones que puedan realizar dichos terceros durante el Torneo, ni tampoco del uso que pudieran hacer de las publicaciones efectuadas por Nintendo en los citados medios.

10.3. Datos de los ganadores del Torneo

Los datos de los ganadores serán comunicados a la Agencia Tributaria en caso de ser necesario para el cumplimiento de la normativa tributaria, y serán tratados hasta la liquidación de las correspondientes obligaciones fiscales. Posteriormente serán conservados durante 5 años para la atención de las responsabilidades fiscales de Nintendo.

Asimismo, los datos del Equipo Campeón serán comunicados a Nintendo of Europe GmbH con domicilio en Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt am Main (Alemania), para la gestión del "SSBU ETC 2019-2020".

10.4. Ejercicio de derechos

Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad ante Nintendo a través de comunicación escrita, fechada y firmada, a la dirección correspondiente indicada en la Base 1ª, aportando fotocopia de su DNI o documento equivalente e identificándose como participante en este Torneo a través de los datos personales facilitados en su participación. Asimismo, en caso de considerar vulnerado su derecho a la protección de datos personales, los participantes podrán interponer una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es) o ante el Delegado de Protección de Datos de Nintendo (dpo@nintendo.es).

11. Comunicación de las bases del Torneo

El Organizador podrá comunicar las bases de participación a través de cualquier medio que resulte oportuno, tales como:

- El Sitio Web de Nintendo.
- Páginas oficiales de Nintendo en redes sociales.
- Correos electrónicos promocionales.
- Páginas oficiales de las revistas y medios colaboradores de Nintendo.

12. Responsabilidad del Organizador

Nintendo no se responsabiliza de los errores en los datos facilitados por el participante que puedan impedir su correcta identificación, ni de las posibles reclamaciones relacionadas con el disfrute del premio o con las expectativas que se tuvieron sobre el mismo, así como de cualquier responsabilidad o perjuicio derivado de condiciones o circunstancias ya advertidas y reguladas en las presentes Bases.

Igualmente, Nintendo tampoco será responsable si, por cualquier razón de caso fortuito o fuerza mayor no fuese posible cumplir con las fechas o previsiones establecidas en las presentes bases.

Nintendo no asumirá responsabilidad por daños y perjuicios de cualquier naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento del programa mediante el cual se participa en el Torneo, al fraude de la utilidad que los usuarios hubieren podido atribuir al mismo, y en particular, aunque no de modo exclusivo, a los fallos en el servicio de Internet o modificaciones en el acceso al mismo. Todas estas responsabilidades quedan fuera de la capacidad de control del Organizador y deben ser asumidas por el participante.

Nintendo se reserva el derecho de retirar, suspender o modificar este Torneo parcialmente o en su totalidad, sin previo aviso en caso de cualquier circunstancia imprevista fuera de

su control razonable que obstaculizase el procedimiento programado del Torneo, tales como el mal funcionamiento de los servidores del juego, la intervención no autorizada de terceros, u otros problemas técnicos o jurídicos ajenos al control de Nintendo.

Todas estas responsabilidades quedan fuera de la capacidad de control del Organizador y debe ser aceptado por el participante.

Nintendo no asumirá responsabilidades sobre la disconformidad de los participantes con lo establecido en las presentes Bases. Las decisiones tomadas por Nintendo son vinculantes.

13. Modificación del Torneo y de las bases

El Organizador se reserva el derecho de prolongar, modificar, recortar o anular el Torneo si concurre caso fortuito o fuerza mayor, que hiciese imposible seguir con el mismo conforme a las disposiciones de estas Bases.

Eventualmente, algunas modificaciones podrán ser publicadas durante el Torneo y éstas serán consideradas como anexos a las presentes bases y parte integrante de las mismas.

En ningún caso el Organizador podrá ser considerado responsable en caso de que el Torneo tuviese que ser retrasado, modificado, acortado o anulado si las circunstancias lo justifican, y siempre que no se hubieran perjudicado los derechos adquiridos por los participantes.

14. Servicio de información

Los participantes que quisieran solicitar información sobre el Torneo podrán enviar sus consultas a la siguiente dirección de e-mail: torneos@nintendo.es.