

BASES LEGALES

TORNEO SPLATOON 2: CLASIFICATORIO PARA EL EUROPEAN CHAMPIONSHIP 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, 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 "Splatoon 2 European Championship 2019-2020" (fecha y lugar de celebración serán anunciados más adelante).

3. Productos en promoción

Este Torneo es una acción promocional de participación gratuita del juego Splatoon 2 para la consola Nintendo Switch.

4. Descripción de la mecánica del Torneo

4.1. Formación de equipos

Las personas que deseen participar en el Torneo deberán formar un equipo de cinco (5) personas: cuatro (4) titulares y un (1) 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.

4.2. 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, los nicknames y la documentación necesaria de cada uno de los miembros de su equipo.

El Torneo está limitado a un máximo de 32 equipos, y un mínimo de 8. En caso de que se reciban menos de 8 solicitudes de participación, Nintendo suspenderá el Torneo.

4.3. Inscripción de equipos

Los capitanes de los equipos preinscritos recibirán un correo de Nintendo solicitando información sobre cada uno de los cinco (5) miembros del equipo:

- Copia del DNI o documento equivalente, para verificar la identidad y la edad de los miembros del equipo.

IMPORTANTE: Debe tenerse en cuenta que los 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.

- Documento de cesión de derechos de imagen firmado por cada uno de los miembros del equipo y por sus padres o tutores en caso de ser menor de 18 años, ya que durante el Torneo se tomarán y posteriormente podrán publicarse grabaciones de vídeo y fotografías.

Si alguno de los equipos preinscritos no aportase toda la información solicitada antes del día 29 de septiembre de 2019 a las 23:59 horas (hora peninsular), o se comprobase que alguno de sus miembros no cumple con lo establecido en las presentes bases, el equipo será descalificado y se procederá a preinscribir al siguiente equipo en la lista hasta cerrar la lista de equipos inscritos, con un máximo de 32 equipos.

En caso de que se inscriban correctamente menos de 8 equipos, Nintendo suspenderá el Torneo.

4.4. Participación en el Torneo

4.4.1. Reglas

El Torneo se desarrollará con las siguientes reglas:

- Torneo de eliminación directa.
- En el caso de que el número de equipos inscritos no sea 8, 16 ó 32, se hará un sorteo para elegir los equipos que se enfrentarán en la primera ronda que se juegue. Los equipos que no salgan elegidos en este sorteo pasarán directamente a la siguiente ronda.
- Solo se jugarán los modos competitivos: Torre, Asalto Almeja, Pintazonas y Pez Dorado.
- Todas las eliminatorias se jugarán al mejor de 5 partidas, excepto la final que será al mejor de 7 partidas. Los mapas estarán seleccionados previamente por Nintendo.
- Potenciadores secundarios del equipamiento desactivados.

- Las consolas con las que se jugará el Torneo serán las suministradas por Nintendo. En todas ellas se instalará un archivo especial de Splatoon 2 con todas las armas y equipamientos desbloqueados.
- Solo se estará permitido utilizar el Nintendo Switch Pro Controller suministrado por Nintendo, aunque los jugadores podrán traer su propio mando siempre y cuando sean productos oficiales de Nintendo (los mandos de terceros no estarán permitidos).
- Si durante el Torneo el jugador suplente ocupa una de las plazas titulares, no se permitirán más cambios durante el resto del Torneo.

4.4.2. Mapas y modos del Torneo

- Ronda 1: Torre - Almacén Rodaballo, Asalto Almeja - Canal Cormorán, Pintazonas - Cantera Tintorera, Pez Dorado - Auditorio Erizo y Torre - Torres Merluza.

El número de participantes en esta Ronda dependerá del número de equipos inscritos en el Torneo:

- En caso de que se inscriban 32 equipos en el Torneo, todos jugarán esta ronda.
- Si se inscriben entre 17 y 31 equipos, **la diferencia entre el número de equipos inscritos y 32 pasará directamente a la Ronda 2**. El resto se enfrentará en la Ronda 1. Para ello, se hará un sorteo. Ejemplos:

- Si se inscriben 31 equipos:

- ✓ 1 equipo pasará directamente por sorteo a la Ronda 2.
- ✓ 30 equipos se enfrentarán por sorteo en la Ronda 1, de los cuales 15 se clasificarán para la Ronda 2.

- Si se inscriben 30 equipos:

- ✓ 2 equipos pasarán directamente por sorteo a la Ronda 2.
- ✓ 28 equipos se enfrentarán por sorteo en la Ronda 1, de los cuales 14 se clasificarán para la Ronda 2.

- Si se inscriben 17 equipos:

- ✓ 15 equipos pasarán directamente por sorteo a la Ronda 2.
- ✓ 2 equipos se enfrentarán por sorteo en la Ronda 1, de los cuales 1 se clasificará para la Ronda 2.

- Si se inscriben menos de 17 equipos, esta ronda no se jugará.

- Ronda 2: Pintazonas - Estadio Ajolote, Pez Dorado - Plazuela del Calamar, Torre - Galería Raspa, Asalto Almeja - Jardín Botánico, Pintazonas - Barrio Congrio.

El número de participantes en esta Ronda podrá depender del número de equipos inscritos en el Torneo:

- En caso de que se inscriban 16 equipos en el Torneo, todos jugarán esta ronda (si se hubiesen inscrito más, los 16 clasificados de la Ronda 1 jugarán esta ronda).

- Si se inscriben entre 9 y 15 equipos, **la diferencia entre el número de equipos inscritos y 16 pasará directamente a la Ronda 3**. El resto se enfrentará en la Ronda 2. Para ello, se hará un sorteo. Ejemplos:
 - Si se inscriben 15 equipos:
 - ✓ 1 equipo pasará directamente por sorteo a la Ronda 3.
 - ✓ 14 equipos se enfrentarán por sorteo en la Ronda 2, de los cuales 7 se clasificarán para la Ronda 3.
 - Si se inscriben 9 equipos:
 - ✓ 7 equipos pasarán directamente por sorteo a la Ronda 3.
 - ✓ 2 equipos se enfrentarán por sorteo en la Ronda 2, de los cuales 1 se clasificará para la Ronda 3.
- Si se inscriben menos de 9 equipos, esta ronda no se jugará.
- **Ronda 3:** Asalto Almeja - Puerto Jurel, Pintazonas - Tiburódromo, Pez Dorado - Instituto Coralino, Torre - Gran Hotel Caviar, Asalto Almeja - Campamento Arowana.
En caso de que se inscriban 8 equipos en el Torneo, todos jugarán esta ronda (si se hubiesen inscrito más, los 8 clasificados de la Ronda 2 jugarán esta ronda).
- **Semifinales:** Pez Dorado - Pirañalandia, Torre - Parque Lubina, Asalto Almeja - Ultramarinos Orca, Pintazonas - Gimnasio Mejillón y Pez Dorado - Corveta Corvina.
Los 4 equipos que se clasifiquen para esta ronda deberán jugarla.
- **Final:** Torre - Astillero Beluga, Pez Dorado - Estudios Esturión, Pintazonas - Almacén Rodaballo, Asalto Almeja - Gran Hotel caviar, Torre - Jardín Botánico, Pez Dorado - Tiburódromo y Pintazonas - Plazuela Calamar.
Los 2 equipos que se clasifiquen para esta ronda deberán jugarla.

4.4.3. Desconexiones:

En caso de que se produzca una desconexión de red fortuita, intencionada o por problemas técnicos en la conexión mientras se esté jugando al juego, el enfrentamiento se reiniciará siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- La desconexión tendrá que haberse producido en los 2 primeros minutos de la partida.
- El equipo beneficiado del reinicio del enfrentamiento no debe ir perdiendo de una diferencia significativa a criterio de Nintendo.
- Los jugadores restantes del equipo que ha perdido un jugador por desconexión deberán parar de jugar inmediatamente.

Cuando estas condiciones no se cumplen, corresponde al otro equipo decidir si se repite o no el enfrentamiento.

En la nueva partida, los jugadores de ambos equipos tienen que escoger las mismas armas y equipos. No se permiten cambios.

Todos los equipos deben reportar las desconexiones de cada ronda, tanto si ganan como si no.

4.5. Ganadores del Torneo

Los ganadores serán nombrados dependiendo única y exclusivamente de los resultados del Torneo.

5. Calendario

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

5.1. Publicación de la convocatoria y plazo de preinscripciones

El Torneo será publicado en la página web oficial de Nintendo para España: www.nintendo.es el 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).

5.2. Plazo de inscripción

Nintendo contactará a los capitanes de los primeros equipos preinscritos, tan pronto se hayan registrado en el Torneo y les solicitará la información necesaria para la inscripción formal 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 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, 5 formularios, uno por miembro de su equipo, debidamente firmado y autorizado por los representantes legales del participante en caso de que sea menor de edad.

IMPORTANTE: Cada formulario deberá acompañarse de copia/s de DNI o documento equivalente para verificar la identidad y la edad de los miembros, así como de la acreditación de los representantes legales del participante en caso de ser menor de edad. Toda la información indicada arriba deberá enviarse a la dirección de correo indicada por Nintendo antes del día 29 de septiembre de 2019 a las 23:59 p.m (hora peninsular). En caso de que la información requerida no se reciba en Nintendo dentro de plazo, el equipo entero quedará descartado.

5.3. Celebración del Torneo

El Torneo se celebrará de forma presencial en la feria *Madrid Games Week*, el día 6 de octubre de 2019, a las 12 del mediodía (hora peninsular). El día del Torneo para poder participar, 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 registrado formalmente en el Torneo a partir de las 10:00 p.m (hora peninsular).

6. 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 a 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:

6.1. Equipo campeón (1er Clasificado)

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

- Camiseta personalizada para el Splatoon 2 European Championship 2019-2020.
- Un (1) trofeo de la competición para cada uno de los jugadores del equipo (premio valorado en aproximadamente 200 euros).
- Una (1) funda para móvil de Splatoon 2 – Calamar (valorada en 29,99 euros).
- Una (1) mochila tinta de Splatoon 2 (valorada en 29,45 euros).
- Una (1) gorra de Splatoon 2 (valorada en 19,45 euros).

Además, el equipo campeón participará en el Splatoon 2 European Championship 2019-2020, asumiendo Nintendo los gastos del viaje. No obstante, de cara a la participación del equipo campeón en el Splatoon 2 European Championship 2019-2020, deben tenerse en cuenta las siguientes condiciones:

- El equipo campeón podrá cambiar como máximo dos (2) jugadores de su alineación. En caso de que se produzcan más de dos (2) cambios, el equipo perderá su plaza en el Splatoon 2 European Championship 2019-2020 a favor del equipo subcampeón (2º clasificado). Este

punto estará vigente desde que comience el presente Torneo hasta que finalice el Splatoon 2 European Championship 2019-2020.

- Si el equipo campeón tiene que hacer un cambio en su alineación, el reemplazo no podrá ser del equipo subcampeón.

6.2. Equipo subcampeón (2º clasificado)

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

- Una (1) funda para móvil de Splatoon 2 – Calamar (valorada en 29,99 euros).
- Una (1) mochila tinta de Splatoon 2 (valorada en 29,45 euros).
- Una (1) gorra de Splatoon 2 (valorada en 19,45 euros).

7. 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.

8. 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.

Se espera que los jugadores compitan al máximo de sus posibilidades evitando cualquier tipo de trampas o comportamientos incorrectos. Algunos ejemplos son:

- Modificar el hardware o el software de Nintendo Switch, periféricos o el código del juego.
- Aprovechar errores del juego para obtener ventaja.
- Desconectarse intencionadamente para reiniciar una partida desfavorable.
- Perder a posta para manipular resultados y/o clasificaciones.
- Observar la pantalla de algún rival.

- Recibir ayuda de una tercera persona durante una partida ya sea por medio de gestos y/o dispositivos electrónicos.
- Consumir sustancias ilegales. Cualquier sustancia consumida por prescripción médica debe ser comunicada previamente a la organización.

Cualquier comportamiento de esta índole supondrá un aviso, sanción o descalificación directa del jugador/equipo, según el caso.

En todo caso, serán descalificados los participantes que no cumplan con los Requisitos de Participación y el resto de normas recogidas en las presentes Bases.

9. Datos personales

9.1. 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.

9.2. 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 evento, 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 evento que deban aprobar previamente cualquier publicación relacionada con su marca. Los participantes deben ser conscientes de 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.

9.3. 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 "Splatoon 2 European Championship 2019 - 2020".

9.4. Ejercicio de derechos

Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación o 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).

10. 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.

11. 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 tuvieren 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.

12. 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.

13. 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