

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

TERMINI E CONDIZIONI TORNEI NINTENDO

MILAN GAMES WEEK 2016

1. LA SOCIETÀ PROMOTRICE

Il presente regolamento (il **Regolamento**) si applica ai tornei promossi dalla società Nintendo of Europe GmbH, società di diritto tedesco con sede legale in Herriotstraße 4, 60528 Frankfurt am Main/Niederrad, Germania e sede secondaria in Italia, in Via Torri Bianche 6, 20871, Vimercate (**Nintendo**) che si terranno all'interno dell'area appositamente predisposta nell'ambito dell'evento Milan Games Week (l'**Evento**).

2. SOGGETTO DELEGATO

Soggetto delegato all'organizzazione e agli adempimenti relativi ai tornei è la società ProGaming Italia S.r.l., con sede legale in via M. H. Hueber 3, 39038 San Candido (BZ) e sede operativa in via Zuegg 38, 39100 Bolzano (BZ) C.F./P.iva 02373080213 (**ProGaming**).

3. DURATA DELL'EVENTO

Il partecipante potrà partecipare all'Evento, secondo i termini e le condizioni di seguito illustrate (il **Partecipante**). I tornei verranno organizzati nelle giornate di venerdì 14, sabato 15 e domenica 16 Ottobre 2016, indicativamente dalle ore 10:00 alle ore 20:00 (la **Durata dell'Evento**), secondo le modalità di seguito indicate (i **Tornei**).

4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Al fine di partecipare al Torneo, il Partecipante dovrà presentarsi all'Evento dalle ore 09:30 alle ore 13:00 della mattina nell'area in cui si svolgerà il Torneo ed iscriversi fornendo i propri dati personali così come richiesti nel *form* di partecipazione (nome, cognome, data di nascita, indirizzo e-mail). Il Partecipante al fine di poter accedere al Torneo dovrà presentarsi all'orario specificato al momento dell'iscrizione presso l'area Nintendo.

Il Partecipante dovrà dichiarare sotto la propria responsabilità il possesso dell'età anagrafica necessaria al fine di poter prendere parte al Torneo prescelto. I minori di anni 18 sono ammessi alla partecipazione dei Tornei solo con dichiarazione scritta e firmata di un genitore o di chi esercita la patria potestà sul minore da consegnare a ProGaming all'atto dell'iscrizione.

Prima dell'inizio di ogni Torneo, ProGaming fornirà al Partecipante tutto il materiale necessario per poter giocare (ad eccezione dei Tornei "*Monster Hunter: Generations*" e "*Pokémon: Rubino Omega/Zaffiro Alpha*", per i quali il Partecipante dovrà utilizzare la propria console e cartuccia di gioco).

Ogni singolo Torneo sarà arbitrato da un arbitro il cui giudizio è da considerarsi insindacabile e disciplinato secondo un regolamento specifico relativo al videogioco di riferimento che sarà reso disponibile sul sito di Nintendo, sul sito di Games Week e presso l'area Nintendo prevista all'interno dell'Evento.

5. PREMI

Le premiazioni relative ai singoli Tornei saranno svolte [indicativamente a partire dalle 18.30 \(l'orario è indicativo e potrebbe essere soggetto a cambiamenti; fare riferimento al personale presente in loco per avere l'orario preciso\)](#) e, [ad ogni modo](#), al termine di ciascuna giornata di svolgimento dei Tornei all'interno dell'area Nintendo. I premi messi in palio sono complessivamente i seguenti (i **Premi**):

- **36** (trentasei) software Wii U.

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

- 9 (nove) accessori Wii U.
- 10 (dieci) software 3DS.
- 8 (otto) cover New Nintendo 3DS.

6. PUBBLICITÀ

I Tornei, le modalità di svolgimento, unitamente al presente documento, saranno resi noti sul sito www.nintendo.it, sul sito www.gamesweek.it e attraverso altri canali web e altri mezzi che Nintendo e/o ProGaming riterranno opportuno utilizzare.

7. VARIE

La partecipazione ai Tornei è gratuita. Sono escluse, e restano a carico del Partecipante, le spese previste per l'accesso all'Evento.

Non è consentito prendere annotazioni durante i Tornei.

Non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici diversi dalla propria console -ad esempio telefoni cellulari o lettori Mp3 - durante la partecipazione ai Tornei, salvo diversamente specificato da Nintendo e/o ProGaming. È consentito l'uso di cuffie, da collegare esclusivamente alla propria console.

Nella partecipazione ai Tornei il Partecipante accetta di comportarsi secondo le regole della correttezza, della buona fede e del rispetto di Nintendo, ProGaming e degli altri partecipanti, siano essi compagni di gioco e/o avversari. Linguaggi offensivi e di dubbio gusto o comportamenti inappropriati saranno costantemente scoraggiati.

Nintendo e ProGaming si riservano ogni facoltà e azione in relazione agli eventuali comportamenti scorretti e/o in contrasto con le disposizioni del presente Regolamento e/o con la normativa vigente, con conseguente possibilità di escludere dal Torneo in qualsiasi momento i relativi Partecipanti.

Nei casi in cui è espressamente previsto l'uso della propria console, Nintendo e ProGaming non si assumono alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici di proprietà del Partecipante tra cui la console, i cavi, l'elettronica, il *software* e l'*hardware*, la trasmissione e la connessione, che possa impedire ad un Partecipante di accedere al Torneo.

Non sono ammessi *software* o *hardware* non originali, piratati e contraffatti.

Il Partecipante manleva Nintendo e ProGaming da ogni responsabilità per qualsiasi danno dovesse verificarsi in relazione alla propria partecipazione ai Tornei.

La FNIV – Federazione Italiana Videogiocatori, grazie alla stipula di un protocollo di intesa Nazionale con MSP ITALIA – Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI - ha ottenuto il riconoscimento ufficiale del gioco elettronico (eSports), inteso quale videogame, a pratica sportiva, in tal modo permettendo alle società di organizzare manifestazioni sul territorio italiano che, avendo le caratteristiche di tornei di videogiochi a cui possono partecipare persone fisiche non semplicemente online ma anche nei luoghi in cui la manifestazione stessa si svolge, sono considerate a tutti gli effetti manifestazioni di carattere sportivo.

Le manifestazioni sportive non sono soggette agli adempimenti previsti dal D.P.R. 430/2001 (rilascio della fideiussione e deposito del regolamento presso il Ministero).

8. PRIVACY

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

La partecipazione ai Tornei presuppone la raccolta dei dati personali dei Partecipanti ai sensi del Decreto Legislativo. 196/2003, effettuata da Nintendo of Europe GmbH, quale titolare del trattamento secondo la policy privacy di cui al sito www.nintendo.it.

Sono salvi i diritti dell'interessato ai sensi dell'art. 7 del Decreto Legislativo 196/2003.

Regole generali dei tornei Nintendo

Cosa mi serve per poter partecipare?

Prima dell'inizio di ogni incontro, lo Staff fornirà tutto il materiale necessario per poter giocare (ad eccezione delle competizioni di Monster Hunter: Generations e Pokémon Rubino Omega/ Zaffiro Alpha, per il quale è necessaria la propria console e cartuccia di gioco). Assicurati di arrivare in orario, o potresti non poter prendere parte al torneo.

Norme comportamentali

I giocatori sono tenuti ad avere un comportamento rispettoso e cortese verso gli altri partecipanti e lo Staff dell'evento. Linguaggi offensivi e di dubbio gusto o comportamenti inappropriati saranno costantemente scoraggiati.

Materiali ammessi

Durante un incontro non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici diversi dalla propria console (ad esempio telefoni cellulari o lettori Mp3). È consentito l'uso di cuffie, da collegare esclusivamente alla console.

Annotazioni

Non è consentito prendere annotazioni durante gli incontri.

Splatoon

Piattaforma: Wii U, numero massimo giocatori al giorno: 32.

Sotto il severo giudizio di Giudigatto, team da 4 Inkling si affrontano in sfide all'ultima goccia di inchiostro! E tu, sei abbastanza in gambero?

Modalità di gioco

- Selezionare "Battaglie online".
- Uno dei giocatori crea la partita, gli altri si uniscono in "Battaglia privata".
- La modalità da selezionare è "Mischie mollusche (Turf War)".
- Ogni incontro si svolgerà in modalità "4 contro 4"
- La squadra prima classificata, ad ogni incontro, passerà al turno successivo. Si continua così, fino a quando non sarà possibile eleggere chiaramente un vincitore.

Armi ed equipaggiamenti

È consentito l'utilizzo di qualunque arma o equipaggiamento sinora rilasciato.

Scenari

Il giudice di Gara (Admin) indicherà lo scenario da selezionare, ad ogni incontro.

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

****Nel caso in cui la partita si interrompesse per un problema tecnico, il Giudice di Gara farà ripartire l'incontro con i settaggi consentiti dal regolamento. Nessun risultato appartenente al match interrotto sarà tenuto come riferimento per il nuovo match.**

Pokémon: Rubino Omega/ Zaffiro Alpha

Piattaforma: Nintendo 3DS, numero massimo giocatori: 32.

La strada per diventare Maestro di Pokémon è tortuosa e piena di ostacoli, ma questo torneo è la tua chance per dimostrare a tutti di esser degno dell'ambito titolo!

Cosa mi serve per poter partecipare?

Porta la tua console della famiglia **Nintendo 3DS** e una scheda di gioco originale di *Pokémon Versione Rubino Omega* o *Pokémon Zaffiro Alpha* (è consentita anche la versione scaricabile da Nintendo eShop) con la tua squadra di Pokémon preferita.

Assicurati che la tua scheda di gioco sia europea.

È necessario che il software sia aggiornato all'ultima versione.

Categorie d'Età

Per i tornei di Milan Games Week 2016 non saranno previste distinzioni di età tra i giocatori.

Pokémon

Ai giocatori è permesso utilizzare Pokémon appartenenti al Pokédex Nazionale, dal n° 001 al 719. Devono essere stati catturati nel gioco oppure ottenuti tramite eventi promozionali.

Pokémon non ammessi

Non è possibile iscrivere al torneo i seguenti Pokémon:

- 151 – Mew
- 251 – Celebi
- 385 – Jirachi
- 386 – Deoxys
- 489 – Phione
- 490 – Manaphy
- 491 – Darkrai
- 492 – Shaymin
- 493 – Arceus
- 494 – Victini
- 647 – Keldeo
- 648 – Meloetta
- 649 – Genesect
- 719 – Diancie
- 720 – Hoopa

Non sono inoltre ammessi i seguenti Pokémon:

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

- Articuno cromatico.
- Zapdos cromatico.
- Moltres cromatico.
- Mewtwo cromatico.
- Zygarde cromatico.
- Groudon cromatico.
- Kyogre cromatico.
- Yveltal cromatico (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Xerneas cromatico (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Rayquaza cromatico (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Dialga con abilità Telepatia (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Palkia con abilità Telepatia (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Giratina con abilità Telepatia (a meno che non sia dentro una Cherish Ball).
- Landorus con abilità Forzabruta.
- Thundurus con abilità Agonismo.
- Tornadus con abilità Agonismo.

Squadra

- È possibile iscrivere al torneo fino a 6 Pokémon, da mandare in campo due alla volta (per un totale di 4 a incontro), in modalità “Lotta in Doppio”.
- Gli incontri si svolgeranno attraverso il PSS (Player Search System) del Touch Screen.
- Verrà adottato il sistema “Lotta Normale” (Normal Rules), in wireless: i Pokémon di livello 51 o superiore saranno portati al livello 50 per la durata della lotta.
- Non è possibile iscrivere due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex.
- Ogni Pokémon può tenere uno strumento, ma non è possibile far tenere lo stesso strumento a due Pokémon durante la lotta. Gli strumenti ammessi devono essere stati ottenuti nel gioco o ricevuti tramite eventi promozionali.
- Non è consentito iscrivere più Pokémon con lo stesso soprannome.
- Non è consentito iscrivere Pokémon con soprannomi uguali al nome di un altro Pokémon (ad esempio, un Froakie soprannominato Greninja).
- È Assolutamente vietato iscrivere Pokémon che utilizzano soprannomi volgari o offensivi.
- Non è possibile utilizzare lo strumento Cuorugiada.

È assolutamente vietato utilizzare Pokémon o strumenti modificati attraverso l’ausilio di dispositivi esterni, anche se ottenuti da terzi. Gli arbitri hanno l’ultima parola sulla legalità di Pokémon o strumenti.

Mosse

Ai giocatori è consentito utilizzare Pokémon con mosse apprese:

- Salendo di livello.
- Tramite MT o MN.
- Come Mosse Uovo.
- Già apprese da un Pokémon ottenuto in un evento promozionale.
- Apprese da un personaggio all’interno del gioco.

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Autodistruzione, Esplosione, Destinobbligato oppure Azzardo e con essa manda KO l’ultimo Pokémon di entrambi perde la sfida.

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Sdoppiatore, Locomovolt, Fuococarica, Riduttore, Sottomissione, Baldeali, Mazzuolegno, Zuccata, Scontro, Ricciolata o Sprizzalampo oppure gli fa tenere Assorbisfera e, come risultato, manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi, vince la sfida.

Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa dei danni causati da condizioni meteorologiche, come grandine o tempesta di sabbia, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo. Lo stesso vale se il giocatore ha usato la mossa Ultimocanto.

Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa di un'abilità posseduta o di uno strumento tenuto da un Pokémon, come Cartavetro, Scoppio, Melma, Spineferrate oppure Bitorzolelmo, vince la sfida il giocatore con il Pokémon che possiede tale abilità o strumento.

Selezionare "Fuga" durante una lotta equivale a perdere a tavolino l'incontro.

Norme comportamentali

I giocatori sono tenuti ad avere un comportamento rispettoso e cortese verso gli altri partecipanti e lo Staff dell'evento. Linguaggi offensivi e di dubbio gusto o comportamenti inappropriati saranno costantemente scoraggiati.

Materiali non ammessi

Non è consentito l'utilizzo di una tabella per la compatibilità dei tipi. Durante un incontro non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici diversi dalla propria console (ad esempio telefoni cellulari o lettori Mp3).

Annotazioni

Non è consentito prendere annotazioni durante gli incontri. Puoi comunque registrare le tue lotte con il Registradati.

Struttura del torneo

L'evento sarà svolto secondo il sistema a Eliminazione Diretta. Solo gli utenti qualificati avranno accesso a questa fase. Durante il primo incontro, i giocatori saranno abbinati casualmente tra loro. Il vincitore avanzerà al turno successivo del torneo. Il giocatore perdente sarà eliminato dal torneo. Ogni incontro avrà una durata massima di 15 minuti e il limite di 1 minuto per poter scegliere la mossa da eseguire.

Risoluzione di un incontro

Il giocatore che manda KO l'ultimo Pokémon dell'avversario è dichiarato il vincitore dell'incontro. Se entrambi i giocatori, allo scadere del tempo, avranno lo stesso numero di Pokémon rimasti, verrà stabilito un vincitore in base ai seguenti criteri:

- Se allo scadere del tempo un giocatore ha più Pokémon rimasti rispetto all'avversario, è dichiarato vincitore dell'incontro.
- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, l'incontro prosegue fino a quando uno dei due partecipanti manda KO un Pokémon dell'avversario. Quel giocatore è dichiarato vincitore dell'incontro.

Pokkén Tournament

Piattaforma: Wii U, numero massimo giocatori: 128.

I Pokémon più potenti si affrontano in sfide dirette senza esclusione di colpi: trionferai nell'Arena?

Modalità di gioco

Milan Games Week 2016 – Area Tornei Nintendo (Regole Tornei Videogiochi)

Per attivare la Lan Battle è necessario tornare alla schermata del titolo e premere insieme i tasti L+R+ GIU+ Start.

Si attiverà la modalità Lan, con il settaggio classico ed ogni personaggio/supporto sbloccato. Impostare 2 round e scegliere i personaggi che si preferiscono. Ogni giocatore giocherà in una postazione dedicata.

Personaggi ammessi

È consentito l'utilizzo di ogni personaggio incluso nel gioco, compresa ogni versione di Mewtwo.

Scenari

Il giudice di Gara (Admin) indicherà lo scenario da selezionare, ad ogni incontro.

****Nel caso in cui la partita si interrompesse per un problema tecnico, il Giudice di Gara farà ripartire l'incontro con i settaggi consentiti dal regolamento. Nessun risultato appartenente al match interrotto sarà tenuto come riferimento per il nuovo match.**

Monster Hunter: Generations

Piattaforma: Nintendo 3DS, numero massimo giocatori: 32.

I veri cacciatori, oltre ad essere molto abili, sono lesti e sempre pronti a colpire. E tu, sei pronto ad affrontare la sfida?

Cosa mi serve per poter partecipare?

Porta la tua console della famiglia Nintendo 3DS e una scheda di gioco originale di Monster Hunter: Generations (è consentita anche la versione scaricabile da Nintendo eShop).

Assicurati che la tua scheda di gioco sia europea.

È necessario che il software sia aggiornato all'ultima versione.

Svolgimento del torneo

Prima di ogni incontro assicurati di aver pronto tutto l'equipaggiamento per affrontare la missione. La missione da affrontare sarà annunciata dallo Staff prima di ogni incontro (le missioni cambieranno ad ogni turno). Seleziona la missione richiesta dallo Staff e portala a termine, singolarmente, nel minor tempo possibile. Mostra quindi il tuo risultato allo Staff, che provvederà a registrarlo.

Struttura del torneo

Lo Staff annuncerà la missione da selezionare, prima di ogni turno. Al segnale "Via!" tutti i partecipanti affronteranno la missione e registreranno il loro risultato. I giocatori che impiegheranno più tempo a completare la missione, durante questa fase, saranno rimossi dal torneo. Gli altri giocatori passeranno al turno successivo. Si continua, con 2 eliminazioni a turno, fino a quando non sarà possibile eleggere chiaramente un vincitore.