

REGLAMENTO TORNEO VIRTUAL ZONE ARENA

Artículo 1. Generalidades

El torneo ha sido organizado por Virtual Zone Nexus SL (en adelante Virtual Zone), con CIF B42692533 y domicilio en la Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante, España con el número de teléfono. Esta empresa está inscrita en el Registro Mercantil de Alicante, tomo: 4280, folio: 32, Hoja: A-168908, Inscripción: 1. La competición será de la experiencia Virtual Zone Arena (en lo sucesivo, “VZA”), desarrollada por Virtual Zone y tendrá lugar el día 24 de Septiembre de 2023 en los centros de Madrid, Valencia y Alicante simultáneamente.

El objetivo de este documento es esclarecer las reglas del torneo, incluyendo las condiciones de participación, código de conducta, premios y motivos de sanción.

Leer las normas es **OBLIGATORIO**. No conocerlas no justifica su incumplimiento. Al apuntarse al torneo, usted acepta todas las condiciones aquí descritas.

Artículo 2. Condiciones de admisión

Los jugadores que deseen participar en el Torneo VZA deben cumplir los requisitos de elegibilidad que se establecen a continuación:

2.1 Requisitos de edad

Los participantes del torneo deben ser mayores de 12 años. Si todo el grupo está compuesto por menores de 14 años un adulto deberá acompañarlos en todo momento durante la competición. Todos los menores de edad tendrán que presentar la autorización de su padre, madre o tutor el día del torneo.

2.2 Cola de prioridad

Dependiendo de la afluencia del torneo, pueden variar las plazas ofertadas en cada competición. Participantes de anteriores torneos o pre-inscritos en esos mismos tienen un periodo denominado “Cola de Prioridad” para inscribirse. Se podrán inscribir nuevos grupos al torneo pero no se podrá garantizar su plaza hasta que no haya terminado la “Cola de Prioridad”. En caso de este torneo, la cola de prioridad finaliza el día 5 de agosto de 2023.

Se concederán plaza a los participantes por orden de inscripción, esta condición también se aplica a la Cola de Prioridad: los equipos que quieran usarla serán tenidos en cuenta en orden de inscripción y NO les concederá prioridad su posición del anterior torneo. A todos los equipos se les notificará el inicio de la Cola de Prioridad en el mismo margen de tiempo.

2.3 Disponibilidad

Todos los participantes del Torneo se comprometen a acudir presencialmente el día del Torneo durante las horas que dura el torneo, en este caso 24 de Septiembre de 2023, en la sede de Virtual Zone correspondiente:

- Virtual Zone Madrid: Pl. de Carlos Trías Bertrán, 3, Planta 1, 28020 Madrid.
- Virtual Zone Valencia: C/ de Russafa, 41, 46004 València, Valencia.
- Virtual Zone Alicante: Placa de los Luceros, 17, Planta 1, 03004 Alicante.

2.4 Tarifa

Una vez un equipo es notificado que ha conseguido plaza en el torneo, se le proporcionará el enlace de pago. Se deberá abonar la cantidad indicada para ese torneo. Actualmente el precio es de 200€ (50€ por participante). Este precio puede variar de una promoción a otra.

Las personas que dispongan de un descuento para el torneo recibirán un enlace de pago acorde al precio con el descuento incluido. Desde la organización se enviará el precio con descuento automáticamente si la inscripción se ha realizado con el mismo email y/o número de teléfono.

Si un equipo es incapaz de realizar el pago en un período de tiempo de 2 semanas, el grupo perderá su plaza y la organización cederá su puesto al siguiente grupo que esté en cola de espera de ese torneo.

En caso de darse de baja con 2 semanas de antelación, el equipo podrá recuperar el dinero de la inscripción. Si se da de baja entre 2 semanas y las 48 horas previas al torneo, se le guardará el dinero de la inscripción para la inscripción del próximo torneo y tendrá acceso a su cola de prioridad. Con menos de 48 horas de antelación y sin una causa justificada, el equipo que no aparezca o se dé de baja perderá el dinero por completo.

Si el torneo ha de ser cancelado, se le dará la posibilidad a los equipos de recibir el dinero de la inscripción reembolsado o mantenerlo para la inscripción del próximo torneo.

2.5 Equipo y número de jugadores

Los equipos para el torneo de Virtual Zone Arena son de 4 jugadores. En el caso que un equipo quiera apuntarse pero no cuente con las personas necesarias en el momento de realizar la inscripción, se le reservará la plaza, siempre y cuando pague el precio total (200€). La organización contactará con ese equipo para asegurarse que conocen las condiciones de darse de baja. Si en las dos semanas previas al torneo no encuentran integrantes, la organización se reserva el derecho de ceder la plaza al siguiente equipo en la cola de espera.

Sí el día del torneo no se presentan el número de jugadores necesarios, podrán jugar el torneo pero aún ganando no podrán clasificarse para la final al no existir igualdad de condiciones en ese partido.

2.6 Datos de inscripción

La persona que inscriba al equipo deberá rellenar los siguientes campos:

- Nombre.
- Apellidos.
- Teléfono.
- Email.
- Nombre equipo.
- Nick Jugador 1, Nick Jugador 2, Nick Jugador 3, Nick Jugador 4.

Es muy importante que los datos aportados sean correctos y reales, pues será la forma de contactar con el equipo y si no se recibe respuesta se perderá la posición de la inscripción de la cola de espera. Los nombres de equipo, jugadores e información de contacto puede ser modificada. Sin embargo, los organizadores podrán rechazar solicitudes de cambio si estas son abusivas y/o reiteradas.

Desde Virtual Zone Arena queremos promover un ambiente competitivo sano y no aceptaremos ningún nombre de equipo o de jugador malsonante, ofensivo, insultante, vejatorio, vulgar, amenazador, obsceno, sexual, racista, difamatorio o que difame/perjudique los intereses de Virtual Zone y/o sus trabajadores. Si la organización lo considera el equipo podrá ser descalificado o no tener en cuenta la inscripción.

Los datos pueden ser modificados hasta 2 semanas antes de la competición. Ante cualquier duda o cambio de última hora recomendamos contactar directamente con la organización.

2.7 Situación sanitaria

En VirtualZone nos esforzamos en garantizar la seguridad de nuestros clientes y de nuestros trabajadores. Como consecuencia de la pandemia del Covid-19, se podrán tomar medidas sanitarias y todos los participantes deberán cumplirlas. Ante cualquier duda sobre la situación sanitaria de un jugador y su capacidad para jugar el torneo, recomendamos consultar nuestras bases [[Sección 17 y 18](#)] o contactar directamente con nosotros.

2.8 Restricciones

Cualquier equipo o jugador que haya sido sancionado o descalificado por motivos antideportivos en previas competiciones no podrá participar en el torneo. De la misma forma si el jugador ha sido expulsado previamente de alguna de nuestras instalaciones, se le negará el acceso a las mismas y no podrá jugar. Los organizadores se reservan el derecho de aceptar o rechazar las inscripciones de los participantes.

Artículo 3. Formato del torneo

3.1 General

En el torneo a fecha de 24 de Septiembre, participan los locales de Virtual Zone Madrid, Valencia y Alicante. Las inscripciones están abiertas en esos centros. Se necesitará un mínimo de 2 equipos para que en esa sede se realice el torneo. Participarán hasta un máximo de 12 equipos, 4 equipos por centro y un total de 4 miembros por equipo.

El torneo se divide en dos fases: (i) Fase Local y (ii) Fase Nacional. Más adelante se explica el funcionamiento de las mismas.

Los horarios del torneo y el orden de los enfrentamientos se anunciarán en un plazo de tiempo razonable. Se podrán encontrar en nuestras redes sociales y se comunicarán a los participantes por correo electrónico y/o whatsapp.

Todos los participantes deben estar al menos 15 minutos antes de su partido para poder colocar el equipo y resolver las dudas pertinentes antes de comenzar las partidas. Los jugadores pueden recibir o no una explicación previa a la partida, al enviarles la "Guía de Jugador" se sobreentiende que conocen el funcionamiento del juego.

Si un equipo se retrasa podrá llegar a perder hasta 2 rondas, dependiendo del tiempo de retraso. Entre los primeros 5 a 15 minutos se perderá la primera ronda, la segunda ronda en el intervalo de 15 a 20 minutos. Cada ronda se perderá con una puntuación de 0 bajas (equipo ausente) a 20 bajas (equipo presente). Cualquier retraso que exceda los 20 minutos podrá ser penalizado con la expulsión del equipo de la competición.

Los equipos se comprometen a tener disponibilidad total esa mañana. Al tener que coordinar las partidas entre distintas localizaciones y retransmitir el torneo por Twitch, pueden ocurrir retrasos. Se podría dar la posibilidad de eliminar rondas de juego para compensar los retrasos, la puntuación sería calculada en base a esas dos rondas. Las finales locales no pueden ser recortadas y siempre se jugarán en su totalidad, dado que el número de bajas totales es necesario para asignar los equipos de la final nacional.

Cualquier partido que exceda las 15:00h podrá ser aplazado por petición de los jugadores o por decisión de la organización. La organización se coordinará para seleccionar otra fecha en la que puedan acudir los equipos.

3.2 (i) Fase Local

Comienza a las 10:00 am en todos los centros simultáneamente. Serán un total de 4 partidos, las siguientes horas son estimadas:

- 10:00h Equipo A vs Equipo B
- 10:45h Equipo C vs Equipo D
- 11:30h Perdedor Ronda 1 vs Perdedor Ronda 2
- 12:15h Ganador Ronda 1 vs Ganador Ronda 2

3.3 (ii) Fase Nacional

La final se jugará entre las 2 sedes de Virtual Zone cuyos ganadores locales tengan las mejores dos puntuaciones de equipo (más bajas):

- 13:00h Ganador Local 1 vs Ganador Local 2

3.4 Situaciones Excepcionales

Para calcular quién gana cada partida en caso de retrasos o ausencias, se seguirán las siguientes premisas:

- Si un equipo no se presenta al primer partido: el otro equipo jugará la partida entre ellos (2vs2) y se clasificará a la final local.
- Si un equipo no se presenta a la final local o está incompleto: el otro equipo jugará la partida entre ellos (2vs2) o se jugará la partida con los jugadores que hayan acudido. A la hora de escoger los dos clasificados nacionales, se usará como referencia las bajas de su primera partida.
- Si un jugador no puede asistir: el equipo podrá jugar la partida pero, aún ganando, no se podrá clasificar a la siguiente ronda. No se descontará el precio de su participación, pero puede ser guardado para el próximo torneo.
- En caso de empate se repetirá una ronda de un mapa aleatorio para decidir el ganador. Si esa partida fuese la final local, se seleccionará el número de bajas totales de las tres primeras rondas.

El personal técnico y organizadores están capacitados y autorizados para tomar cualquier decisión, esté o no explícitamente incluida en la lista. Se reservan el derecho de actuar según crean conveniente ante situaciones imprevistas.

Artículo 4. Desarrollo de los partidos

Nada más llegar a la sala, los jugadores recibirán una breve explicación de las medidas a seguir en el torneo. Si es necesario, se podrá explicar el funcionamiento del juego si el tiempo lo permite. Cualquier duda que tengan los jugadores deberá ser planteada en ese momento.

La elección de campo se echará a suertes antes de empezar la partida, lanzando una moneda al aire. La partida se jugará de manera ininterrumpida y solo se detendrá cuando los técnicos consideren que la situación lo requiera. Si los técnicos deciden no pausar la partida, los jugadores podrán seguir disparando y consiguiendo bajas, por mucho que los jugadores deseen interrumpir el juego. Es importante contemplar el apartado de incidencias para saber si la situación está contemplada o realmente es un fallo de juego.

Ante cualquier incidencia durante tu participación en el torneo, se deberá avisar a los técnicos responsables inmediatamente. Una vez se haya alcanzado el resultado de la partida o ronda, no se volverá atrás. Un equipo gana cuando en los resultados finales su equipo obtiene el resultado de “Victoria”.

Cuando haya terminado una partida, el equipo podrá salir de las instalaciones hasta su siguiente juego. Dependiendo de la sala y sus instalaciones, se podrá pedir a los jugadores que abandonen el centro hasta su siguiente partida para no colapsar las salas de espera de los centros.

Dependiendo de la partida y los horarios, se le podrá pedir a los equipos que concedan una pequeña entrevista tras el partido, que será retransmitida en nuestro canal de Twitch. Además durante el día del torneo se podrá grabar a los jugadores y compartir las imágenes en nuestras redes sociales.

Artículo 5. Incidencias técnicas

En este apartado se recogen algunas incidencias conocidas que pueden ocurrir en el transcurso del juego y su protocolo de actuación.

5.1 Pérdida de seguimiento

Es necesario recordar en todo momento, que el juego funciona por tecnología streaming. Las gafas y mandos tienen sensores que permiten ubicarlos en tiempo real en el mapa. Si estos sensores se tapan, se puede experimentar una sensación de pérdida de seguimiento. Ejemplo: que el mapa se desplaza o que el arma no se coloca exactamente dónde ponemos el mando. Esto ocurre especialmente cuando los jugadores se alejan de su router y se acercan a las esquinas opuestas a este. También ocurre cuando un jugador acerca el mando a la gafa. Como medida, se asegurará que los jugadores jueguen con las gafas conectadas al router de su campo. Se recomienda que si sufre alguno de estos problemas, los jugadores cambien de ubicación o de postura, pues pueden estar bloqueando los sensores. Mientras las pérdidas de seguimientos sean puntuales, no consideramos que afecten al desarrollo de la partida.

5.2 Desconexiones

Si un jugador sufre una desconexión, ya sea por fallo de tracking, por haber pulsado el botón del menú o por un fallo interno, la partida se parará. El contador de tiempo se detendrá y los jugadores no podrán disparar, los ascensores en cambio seguirán en marcha. Cuando el jugador se vuelva a conectar, la partida continuará con normalidad.

Si la desconexión ha sido del servidor y no se puede continuar jugando, se reiniciará la partida manteniendo los puntos de las rondas finalizadas.

5.3 Carcasas de las armas

Las armas del juego siguen la posición de los mandos acoplados a una carcasa impresa en 3D por Virtual Zone. Los mandos encajan en las carcasas y están reforzados para evitar que se muevan. Si el jugador sujeta con fuerza el grip del mando mientras mueve la carcasa del arma en sentido opuesto, el mando puede llegar a rotarse. Esto dificultará la capacidad de apuntar del jugador. Durante una ronda, si el jugador gira su mando no se detendrá la partida, pero en los Lobbys se podrá ajustar la rotación del mando. Todas las armas están reforzadas e impresas por igual y no se hará cambio de carcasas a no ser que los técnicos lo consideren necesario.

5.4 Fallos en el juego

El juego puede tener situaciones de error contempladas y no. Actualmente se conocen las siguientes:

- **Bloqueo de Arma:** Si un jugador mete su arma en el obstáculo reiteradamente, el juego le penalizará bloqueando su arma permanentemente. Su arma volverá a ser funcional al cambiar de ronda o cuando el jugador muera.
- **Fallo de Altura:** Si usando un ascensor o grúa, el cuerpo del jugador queda flotando a una altura incorrecta (por ejemplo, se queda flotando en el aire o sus piernas están por debajo del nivel del suelo), los técnicos ajustarán rápidamente la altura del jugador desde la sala de control.
- **Vista en Negro:** Si el jugador ha entrado en un nivel, escucha la música y todos sus compañeros ven el mapa, con indicarlo al técnico rápidamente restaurará su visión. Esto solo ocurre entre los cambios de escena, no pasará en mitad de una ronda.

Estas situaciones se solucionan durante la partida y no se pausará el juego. Ante cualquier otra situación que ponga en desventaja a un equipo durante un tiempo considerable, los técnicos pausarán la partida y solucionarán el error.

Si la situación no se puede solucionar e impide que se pueda seguir jugando, el juego volverá a lanzarse en la ronda que haya tenido el fallo y se guardarán los puntos de las rondas anteriores. Los puntos de la ronda que haya dado el fallo **NO se guardarán**, se resetean y se volverá a jugar esa ronda.

5.5 Trampas

En la guía proporcionada a los jugadores, se recalcan las acciones que no están permitidas y no son aconsejables. Si una incidencia es causada por un jugador que incumple los sistemas de seguridad, los técnicos tienen libertad para decidir cómo proceder según la incidencia. Por ejemplo, si se bloquea el arma permanentemente por introducirla reiteradamente en un obstáculo ignorando los mensajes de alerta, los técnicos pueden decidir no rehabilitarla y el jugador tendrá que ser eliminado para desbloquear su arma.

Los técnicos y organizadores tienen libertad para aplicar penalizaciones siempre que sea de forma consensuada. Algunas penalizaciones pueden ser restar bajas al equipo o quitar tiempo a una ronda.

Cuando un jugador muere, debe dirigirse al spawn de forma inmediata. En caso de que se observen situaciones reiteradas en las que los jugadores se mantienen muertos para mantener puntuaciones, el equipo será descalificado.

Artículo 6. Responsables

Durante el torneo, cualquier miembro del equipo tiene potestad para actuar en nombre de Virtual Zone. El día del torneo, los jugadores estarán en contacto con los técnicos y personal de recepción. Los responsables del torneo se encuentran en la oficina de Virtual Zone en Alicante, pero el personal de sala está en contacto directo con ellos. Los responsables podrán decidir cómo actuar en situaciones que vayan más allá del personal de sala. La última palabra siempre la tendrá la organización.

Artículo 7. Premios

7.1 Ganador Nacional

- 400€ en metálico.
- Descuento para el próximo torneo del 50% (100€ de descuento).*
- Cola de prioridad para el próximo torneo.

7.2 Subcampeón Nacional

- Tarjeta regalo VZ 200€ para cualquier experiencia.
- Descuento del 30% para el próximo torneo (60€ de descuento).*
- Cola de prioridad para el próximo torneo.

7.3 Ganador Local

- Tarjeta regalo VZ 100€ para cualquier experiencia.
- Descuento del 25% para el próximo torneo (50€ de descuento).*
- Cola de prioridad para el próximo torneo.

7.4 Resto de participantes

- Descuento del 20% en cualquier experiencia de VZ (valoradas en 390€).
- Cola de prioridad para el próximo torneo.

*Los descuentos serán aplicables a las tarifas que se acuerden para cada torneo, con lo que la suma total del descuento puede variar.

7.5 Bono de entrenamiento

El bono de entrenamiento vale para el equipo inscrito en el torneo, y consta de un descuento del 50% con un máximo de 3 usos teniendo como caducidad el día de antes del torneo. Los días para el uso del bono de entrenamiento está sujeto a las fechas que ofrezca cada sala de Virtual Zone en cada ciudad. En principio son de lunes a jueves y días no concurridos. Este descuento no es acumulable con premios de previos torneos.

Artículo 8. Patrocinadores

La competición puede estar patrocinada por distintas marcas o establecimientos. Se exhibirá la publicidad de los socios o los participantes. Dependiendo de los acuerdos que se

hagan con cada patrocinador, los participantes podrán tener que añadir elementos a su vestimenta.

Desde Virtual Zone nos comprometemos a no promocionar, publicitar o asociarse con empresas que trabajen los siguientes sectores o productos:

- Tabaco, cigarrillos, bebidas alcohólicas
- Servicios de entretenimiento para adultos.
- Productos o servicios relacionados con la industria de las armas de juego
- Cualquier producto o servicio ilegal en España.

Artículo 9. Indumentaria

Las siguientes disposiciones se aplicarán a todas las personas que participen en el evento, ya sea como espectadores, competidores o personal de apoyo. El incumplimiento de estas normas podrá resultar en la negación de acceso o la expulsión del evento.

9.1 Vestimenta Apropiaada

Los asistentes deben llevar ropa apropiada y respetuosa para el evento deportivo. Se prohíbe terminantemente el uso de prendas ofensivas, inapropiadas o que puedan generar incomodidad o disturbios.

9.2 Indumentaria Deportiva

Se fomenta el uso de camisetas y equipo deportivo relacionado con los equipos participantes. No obstante, dicha indumentaria no deberá contener mensajes que promuevan violencia, discriminación o contenido ofensivo.

9.3 Seguridad y Comodidad

Los asistentes deben portar calzado y ropa apropiados para las condiciones climáticas y del evento. Calzado deportivo y vestimenta que permita movilidad adecuada son requeridos para garantizar la seguridad.

9.4 Obstáculos Visuales

El uso de accesorios como sombreros o gorras que obstruyan la visión de otros asistentes queda prohibido. La consideración hacia los demás es esencial.

9.5 Reglas de Establecimiento

Si el evento se celebra en una locación específica, los asistentes deben adherirse a las reglas de vestimenta establecidas por la administración del lugar. Se recomienda consultar y seguir estas regulaciones.

9.6 Publicidad y Patrocinio

La exhibición de logotipos y mensajes de patrocinadores en la indumentaria debe cumplir con las políticas y acuerdos del evento. Se prohíbe el uso de marcas registradas sin la debida autorización.

9.7 Decencia y Respeto

Se exige que la indumentaria sea respetuosa y decente en todo momento. Queda prohibido el uso de prendas con contenido vulgar, gráfico o inapropiado.

9.8 Elementos de Seguridad

Si el evento se desarrolla bajo condiciones que requieren equipamiento de seguridad, como cascos o gafas, los asistentes deben cumplir con las directrices para asegurar su propia seguridad.

9.9 Limpieza y Presentación

Los asistentes deben mantener su indumentaria en un estado de limpieza y presentación adecuados. La presentación personal contribuye a la atmósfera general del evento

9.10 Espíritu Deportivo

Se espera que la indumentaria refleje el espíritu deportivo y positivo del evento. El apoyo a los equipos y atletas es la prioridad, y la indumentaria debe alinearse con este objetivo.

9.11 Equipación

A los jugadores se les proporcionará un peto para poder diferenciarlos. Será obligatorio que todos los jugadores lleven el peto.

La organización del evento se reserva el derecho de interpretar y aplicar estas normas de indumentaria según su propio criterio. La violación de estas disposiciones puede resultar en acciones disciplinarias, incluyendo la negación de acceso o la expulsión del evento.

Artículo 10. Código de Conducta y Sanciones

- Está prohibido invadir el campo contrario, tanto por garantizar juego limpio como por motivos de seguridad.
- No agredir a ningún jugador o personal del centro.
- Respetar las instalaciones y el equipamiento proporcionado para el torneo. No causar daños intencionales y mantener limpios los espacios que utilices.
- No se tolerarán comentarios ofensivos, mantener una comunicación respetuosa y constructiva con los organizadores, el personal y los demás competidores. Evitar lenguaje ofensivo, insultos o comportamientos disruptivos.
- Es fundamental mostrar respeto hacia los organizadores del torneo, los competidores y el personal que trabaja en el evento. Evitar comportamientos ofensivos, agresivos o irrespetuosos.
- Mantener una actitud deportiva en todo momento. Aceptar tanto las victorias como las derrotas con dignidad y evitar actitudes hostiles o arrogantes hacia otros competidores.

Ante cualquier violación de este reglamento, el personal del centro podrá eliminar al equipo o al jugador de la competición y este deberá abandonar las instalaciones.

Artículo 11. Privacidad

Toda la información aquí recogida se puede encontrar en más detalle en nuestra página web, en Política de Privacidad (<https://virtualzone.es/privacy-policy>) y Condiciones Legales (<https://virtualzone.es/legal>).

11.1 Derechos de imagen

El participante autoriza al participar en el torneo a cada responsable, organizador, filiales, medios de comunicación y socios de Virtual Zone Nexus a captar y grabar la imagen y voz de los participantes por cualquier medio (fotografía, vídeo y grabación) y poder utilizar todos los recursos en los soportes conocidos o desconocidos hasta la fecha.

11.2 Derechos de propiedad intelectual

Las marcas, logotipos, software, diseños, modelos, bases de datos, servicios en línea y el mismo juego está protegido por la legislación vigente de propiedad intelectual española y pertenecen a sus respectivos titulares. Queda prohibido cualquier uso no autorizado por el titular de los recursos.

11.3 Datos personales

El responsable del tratamiento de los datos que se recopilan, analizan y almacenan a lo largo de todo el torneo en inscripciones y formularios es **Virtual Zone Nexus SL**, con CIF **B42692533** y domicilio en la **Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante, España**. Correo electrónico: **info@virtualzone.es** y teléfono **622 58 49 76**.

En el momento de la inscripción, Virtual Zone recoge todos los datos personales proporcionados por los participantes. Estos datos son estrictamente necesarios para garantizar la correcta organización del Torneo de Virtual Zone Arena y su cobertura mediática (en particular, compartir resultados e imágenes en Internet siempre a través de pseudónimos).

Los fines con los que se recogen estos datos:

- Comprobar las condiciones de admisibilidad
- Garantizar el correcto funcionamiento del torneo.
- Monitorizar las experiencias.
- Compartir las imágenes de los jugadores participando en el torneo a través de Internet, redes sociales asociadas a Virtual Zone y medios de comunicación (especialmente en Twitch, Instagram, televisión y prensa).
- Elaboración de estadísticas.
- Envío de información y actualizaciones del torneo al teléfono móvil o correo electrónico.
- Envío de premios.

El tratamiento de estos datos es imprescindible a efecto de los intereses legítimos de los organizadores para demostrar una correcta ejecución del torneo y poder garantizar un correcto comportamiento y cumplimiento del Reglamento. Al participar en el torneo, cada uno de los participantes consiente el tratamiento de los datos.

Los datos personales proporcionados por los Usuarios de VirtualZone se conservarán bajo medidas físicas, técnicas y organizativas para mantener la seguridad de dichos datos y tratar de reducir al mínimo la posibilidad de destrucción accidental o ilegal, la pérdida accidental, uso no autorizado, alteración, modificación no autorizada, divulgación y/o acceso, así como cualquier otra forma ilegal de procesamiento de sus datos, de conformidad con lo establecido en el artículo 32 del RGPD.

Por lo que respecta al tiempo que se mantendrán almacenados los datos personales, éstos se conservarán mientras se mantenga la relación mercantil, mientras el Usuario no solicite su supresión o hasta que procedamos a eliminarlos tras un período considerable de inactividad.

Los datos personales facilitados no serán vendidos, alquilados, cedidos y/o intercambiados con terceros sin el consentimiento expreso previo del Usuario o por obligación legal. Únicamente se compartirán datos con herramientas empleadas por la organización para gestión de datos como: Google Analytics y Email marketing.

El participante tendrá derecho a conocer qué datos personales están siendo tratados, a rectificarlos y cancelarlos. A su vez, podrá oponerse a determinadas finalidades y solicitar la limitación de su tratamiento. Si el participante lo solicita, los datos personales tendrán que ser eliminados sin demora injustificada bajo el derecho de supresión. Adicionalmente si el participante lo solicita, podrá retirar el consentimiento prestado para el tratamiento de sus datos personales siempre que exista una finalidad específica. Para ello habrá que ponerse en contacto ejercitando este derecho:

- Por escrito a **Virtual Zone Nexus SL, Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante**
- A través del correo electrónico **servicios@nexusconsultores.com** con el asunto "Ejercicio derechos protección de datos VirtualZone"

Podrás dirigirte a la Autoridad de Control, en caso de que consideres que Nexus está tratando tus datos personales de manera errónea. En el caso de España, la autoridad de control es la **Agencia Española de Protección de Datos** (<http://www.aepd.es>), con domicilio en **C/ Jorge Juan, 6, 28001-Madrid** y teléfonos de contacto: **901 100 099 / 91 266 35 17**.

11.4 Límite de Responsabilidad

Al participar en el Torneo Virtual Zone Arena el usuario reconoce y acepta las características y limitaciones técnicas de la tecnología streaming. El juego requiere de conexión a internet y los servicios en línea se presentan sin ningún tipo de garantía y su utilización corre por cuenta y riesgo del participante. Los organizadores del torneo no garantizan que los servicios sean ininterrumpidos, que estén libres de fallos o que las anomalías sean corregidas. No serán considerados responsables de la interrupción parcial o total de los servicios.

Virtual Zone Nexus no será responsable de ningún daño directo o indirecto resultante del uso del juego o de los servicios de la sala, así como de ningún daño resultado del comportamiento de otro participante o terceros.

Advertencias: Por razones de seguridad, la experiencia no podrá desarrollarse si el jugador padece epilepsia, alteraciones neurológicas, ceguera, dolencias cardiacas o si el jugador se encuentra en estado de embarazo.

11.5 Legislación aplicable

Este reglamento está regido por la legislación española. Las estipulaciones aquí contenidas sólo podrán ser declaradas nulas por una decisión judicial firme, mientras tanto el resto de estipulaciones seguirán vigentes y serán aplicables.

Artículo 12. Modificaciones

Recuerda que estas normas pueden variar según el tipo de torneo y las reglas específicas del evento. Es importante seguir las instrucciones y pautas proporcionadas por los organizadores para garantizar una experiencia justa y agradable para todos los participantes. ¡Diviértete y disfruta del torneo!

TODO LO ANTERIOR ESTÁ SUJETO A CAMBIOS POR LA ORGANIZACIÓN

Ante cualquier duda no dude en contactarnos +34 622 58 49 76