



## Under Night: In-Birth PS4 Tournaments, Fight Nights

### REGOLAMENTO DEL TORNEO

[1. Panoramica](#)

[2. Idoneità del giocatore e registrazione](#)

[3. Struttura del torneo](#)

[4. Premio](#)

[5. Copertura del gioco](#)

[6. Condizioni generali](#)

[Appendice A: Codice di condotta](#)

[Appendice B: Paesi / aree ed età](#)

## 1. Panoramica

Il Under Night: In-Birth PS4™ Tournaments, Fight Nights ("UNFN" o "Concorso") è gestito da ESL Gaming (alternativamente "ESL" o "Organizzatore del torneo").

UNFN è una competizione di videogiochi condotta utilizzando Under Night: In-Birth ("UN:IB") di Arc System Works creata per la console PlayStation®4 ("PS4") su PS4.

PS4 Tournaments non è in alcun modo sponsorizzato, approvato o amministrato da, o associato a, Arc System Works.

Se hai domande su questa competizione, sul suo processo di registrazione e su come partecipare, visita il [PlayStation Tournaments Discord server](#).

---

## 2. Idoneità del giocatore e registrazione

### 2.1 Requisiti di ammissibilità

Solo gli individui idonei possono partecipare al Concorso.

I dipendenti di ESL, Sony Interactive Entertainment LLC ("SIE"), Arc System Works (in alternativa "Editore") e le rispettive affiliate, filiali, rappresentanti, agenzie pubblicitarie, di promozione e di pubblicità, nonché i familiari stretti o le persone che vivono nello stesso nucleo familiare di tale dipendente non possono partecipare al concorso.

Gli individui che desiderano partecipare devono:

- A. essere residenti in una giurisdizione partecipante, come indicato nell'Appendice B: Paesi/Aree ed Età.
- B. essere idonei a giocare a Under Night: In-Birth secondo le loro restrizioni di età locali, per tutta la durata del Torneo, come indicato nell'Appendice B: Paesi/Aree ed Età. I giocatori minorenni (sotto i 18 anni) devono ottenere il consenso dei loro genitori o tutori legali per partecipare alla Competizione. Se i giocatori minorenni sono entrati nella Competizione, si riterrà che abbiano ottenuto il consenso preventivo richiesto dai loro genitori o tutori legali. Un giocatore sarà squalificato se non può dimostrare, con soddisfazione dell'Organizzatore del Torneo, di aver ottenuto il consenso richiesto.
- C. possedere o avere accesso a una versione PS4 di Under Night: In-Birth e giocare tutte le partite su una console PlayStation®4 con un controller compatibile;
- D. avere un account valido per PlayStation Network ("Account per PSN") e un ID PSN associato;
- E. avere un abbonamento PlayStation®Plus valido
- F. avere un account ESL valido
- G. avere almeno 5Mb di banda di connessione internet per poter trasmettere;
- H. confermare l'accettazione dei termini e delle condizioni che regolano questo Torneo ("UNFN Ruleset" (vedi 2.2 sotto per le modalità di accettazione).

---

Gli individui che soddisfano tutti i requisiti di ammissibilità sopra elencati sono di seguito denominati "Giocatori".

Se in qualsiasi momento durante il Torneo, l'Organizzatore del Torneo si rende conto che un individuo non soddisfa uno dei requisiti di ammissibilità, sarà rimosso dalla partecipazione al Torneo e/o gli sarà impedito di vincere un premio.

## 2.2 Registrazione

Per registrarsi, i giocatori devono:

1. iscriversi a UNFN utilizzando l'applicazione integrata del torneo su PS4 ("App Torneo") attraverso [compete.playstation.com](https://compete.playstation.com) o la pagina hub dei tornei ESL Play [play.eslgaming.com/undernight](https://play.eslgaming.com/undernight)
2. collegare il loro account per PSN al loro account ESL sull'App Torneo o sulla pagina hub del torneo ESL Play;
3. Leggere e accettare il regolamento UNFN e le relative politiche sulla privacy, compresa la politica sulla privacy di ESL. Per maggiori informazioni su come ESL tratterà le vostre informazioni, siete pregati di consultare la sezione 6 ("Condizioni generali") qui di seguito.

## 3. Struttura del torneo

Il UNFN sarà eseguito nelle seguenti regioni:

- Europa
- America del Nord

La lista completa dei paesi per regione è disponibile nell'Appendice B: Paesi / Aree & Età.

### 3.1 Registrazione e formato

#### Registrazione

Tutti i giocatori possono entrare/prendere parte/partecipare al torneo.

- Modalità: 1on1
- Selezione casuale dei giocatori
- Sistema del torneo:
  - Eliminazione singola - Migliore di 3
  - Oltre 256 squadre - Svizzera
    - Numero di giri: 4+
    - Nessuna eliminazione fino al 4° turno, dopo di che ci sarà l'eliminazione dopo 1 sconfitta
    - Il 5° turno svizzero inizierà solo per le squadre con un punteggio di 4:0.
    - Se ci sono meno di 16 squadre con un punteggio di 4:0 verranno aggiunte altre squadre in base alla classifica
    - Il 6° turno inizierà solo per le squadre che hanno ottenuto un punteggio di 5:0

\*Un torneo con modalità "Svizzera" è un tipo di torneo dove l'eliminazione non avviene dopo la prima sconfitta, bensì i giocatori verranno eliminati dal torneo solo quando avranno raggiunto una certa soglia di sconfitte oppure se la cup dovesse essere finita. Ogni torneo con modalità "Svizzera" ha un determinato numero di round. In ogni round i giocatori verranno accoppiati con avversari dello stesso livello di abilità, che è basato sul risultato attuale del giocatore (per esempio, giocatori con un risultato di 1-1 affronteranno giocatori con lo stesso risultato). Una classifica verrà stilata al termine del torneo per determinare le posizioni finali dei giocatori, la classifica terrà conto dei risultati ottenuti dai giocatori durante tutto il torneo.

### Sistema di classificazione e di spareggio

La posizione finale in classifica sarà determinata dal numero di vittorie, o se pari a quella determinata - dai tiebreaker. Il sistema dei tiebreaker tiene conto di tre valori che sono descritti di seguito.

- **Tiebreaker 1 (sistema Buchholz):** rappresenta la somma delle vittorie degli avversari.
- **Tiebreaker 2 (Somma W/L):** rappresenta la prestazione degli avversari che un giocatore ha giocato durante il torneo. I giocatori che hanno giocato contro avversari più forti saranno classificati in una posizione più alta all'interno della classifica del torneo. Per calcolare questo valore, sommare il numero di punti che ogni avversario contribuisce. Gli avversari contribuiscono +1 per ogni vittoria che accumulano

durante il torneo e -1 per ogni perdita che accumulano durante il torneo. Ogni singolo avversario non può mai contribuire meno di -3 punti al primo tiebreaker di un giocatore. Le vittorie di default contribuiscono 0 punti al tiebreaker W/L Sum del giocatore.

- **Tiebreaker 3 (Tiebreaker Somma):** rappresenta la prestazione degli avversari che tutti gli avversari di un giocatore hanno giocato. I giocatori che hanno giocato contro avversari che hanno costantemente giocato contro avversari più forti durante tutto il Torneo saranno classificati più in alto nella classifica del torneo. Per calcolare questo valore, sommare la somma della somma W/L Sum per tutti gli avversari che il giocatore ha giocato. Le vittorie di default contribuiscono con 0 punti al secondo tiebreaker del secondo tiebreaker.

## 3.2 Regole della partita

### Ora di inizio della partita

Tutte le partite vengono giocate all'orario previsto. Per vedere gli orari delle partite, vai alla pagina dell'evento della partita sulla tua console PlayStation®4 andando su I miei eventi.

### Entrare nella lobby del tuo gioco

1. Accedi alla pagina dell'evento della partita (potrai vederla nella scheda "I miei eventi")
2. Clicca sull'opzione "Partecipa ora"
3. Il giocatore sul lato superiore (basato sulla sezione Partecipanti del cruscotto PSN) deve creare la stanza
4. Il giocatore sul lato inferiore (basato sulla sezione Partecipanti del cruscotto PSN) deve cliccare su "Trova" e unirsi alla lobby
5. Il risultato: Entrambi i giocatori devono riportare manualmente i risultati dopo la loro partita, attraverso la pagina dell'evento della partita.

### Dettagli della partita

- Il meglio di 3 giochi
- Capacità della stanza: 2
- Restrizione di velocità: nessuna

- Restrizione di rete: nessuna
- Stile di rotazione: Battaglia a tutto campo
- Gioco consecutivo: Nessuno
- Limite di rivincita: Vincere 2 partite
- Tempo del round: normale
- Funzione Auto-Pass: Non usare
- Tempo di salto: Nessuno
- Consentire la funzione di condivisione: Consenti

### **Nessuno spettacolo**

Ogni giocatore ha 10 minuti per presentarsi alla partita. (orario d'inizio della partita previsto +10 minuti). Non presentarsi entro 10 minuti comporta una perdita di default. Il giocatore che sta aspettando deve creare un biglietto di protesta (che è disponibile nella pagina dell'evento della partita).

### **Risultati**

I risultati sono inviati automaticamente dal sistema alla fine della partita.

### **Disconnessione**

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta, quel giocatore perderà l'intera partita, non solo un round. Sarà esclusiva responsabilità del giocatore che si è disconnesso connettersi al suo avversario entro 5 minuti.

### **Controversie sulla partita**

- Se si verificano problemi in una partita, è responsabilità dei giocatori creare una controversia e contattare il team di amministrazione.
- Per creare una controversia, vai alla pagina della partita sulla tua console PlayStation®4 e seleziona l'opzione "Vai alla pagina di supporto".
- I giocatori sono responsabili di fornire la prova dei risultati delle partite in caso di controversie. Questo può essere fatto con screenshot di ogni vittoria o replay video caricati su siti web come Youtube o Twitch.

---

## 3.3 Partita Media

I seguenti mezzi di comunicazione della partita sono forme di prova accettabili durante la segnalazione della partita e le proteste:

- Twitch livestream VODs (con nomi chiari dei giocatori, squadre selezionate, data, turno del torneo)
- Screenshot (o fotografie) che mostrano entrambi i giocatori e il risultato/problema

## 4. Premio

### 4.1 Ripartizione dei premi al mese

I giocatori possono partecipare a questa competizione contro giocatori provenienti da tutta la loro regione del torneo (come definito nell'Appendice B). Di conseguenza, non è garantito che i vincitori dei premi siano partecipanti di un particolare paese, eccetto dove indicato diversamente. I seguenti premi per il Torneo saranno distribuiti ai Giocatori in base alla loro posizione finale/punto di uscita dal Torneo come indicato di seguito:

#### Distribuzione dei premi

1° posto: \$200

2° posto: \$100

3°-4° posto: \$50

5°-8° posto: \$25

I valori dei premi in denaro indicati sono sempre al lordo delle tasse. Per questo concorso ESL utilizza [Matcherino](#) per consegnare i premi in denaro. Matcherino dedurrà automaticamente tutte le tasse applicabili dalle vincite dei premi, eccetto dove proibito dalla legge locale.

Tutti i giocatori che partecipano e giocano almeno un round riceveranno:

- Tornei PS4 Tema base e Avatar (possono essere vinti solo una volta per giocatore)
- Tema e Avatar del Gioco Base (può essere vinto solo una volta per giocatore)
- I TOP8 dei giocatori riceveranno un tema e un avatar esclusivi per il gioco Elite (possono essere vinti solo una volta per giocatore)
- I TOP8 dei giocatori riceveranno un tema e un avatar esclusivi per i tornei PS4 Elite (possono essere vinti solo una volta per giocatore)
- Il vincitore riceverà il Tema e l'Avatar di PS4 Tournaments Champions insieme all'esclusivo Tema e Avatar di Game Champions (può essere vinto solo una volta per giocatore)

## 4.2 Termini e condizioni dei premi

I premi non sono trasferibili. Non è permessa la sostituzione dei premi con altri beni e servizi, eccetto ESL si riserva il diritto di fornire un premio sostitutivo di valore approssimativamente uguale se il premio pubblicizzato non è disponibile. Tutte le spese non specificate sopra, comprese, senza limitazione, tutte le tasse federali, statali e locali applicabili e le tariffe internazionali sono di esclusiva responsabilità del singolo vincitore.

La ricezione di un premio è subordinata al rispetto di questo Regolamento Ufficiale; tutti i premi richiesti in conformità con questo Regolamento Ufficiale saranno assegnati. Nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato, o il premio venga annullato per qualsiasi motivo, ESL assegnerà il premio applicabile, tempo permettendo data la natura del premio, al secondo classificato successivo. Saranno scelti solo 3 vincitori alternativi, dopodiché l'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di donare il premio in questione a un ente di beneficenza a scelta di ESL. Ai potenziali vincitori potrebbe essere richiesto di fornire un indirizzo di spedizione per richiedere il premio. Prevedere fino a 3 mesi per la consegna dei premi.

## 5. Copertura del gioco

SIE si riserva i diritti esclusivi per la copertura delle partite di PS4 Fight Nights. Questo include tutte le forme di trasmissione, compresi i bot IRC, gli shoutcast-stream, le trasmissioni in diretta su piattaforme come Twitch, Youtube e simili. SIE può assegnare i diritti di copertura di una partita o di più partite a una terza parte o ai giocatori stessi. In



questo caso, i termini e le condizioni dovranno essere concordati con la direzione di SIE, o con ESL come organizzatore del torneo, prima che la partita venga trasmessa. Nel caso di una finale trasmessa, possono essere applicate regole aggiuntive. In questo caso tutti i partecipanti saranno informati delle nuove regole all'interno del loro invito

SIE o ESL come organizzatore del torneo, contatterà ogni giocatore o squadra se desiderano trasmettere una delle loro partite. Se nessun contatto viene fatto entro 24 ore prima dell'inizio della partita, i giocatori sono autorizzati a organizzare le proprie trasmissioni.

## 6. Condizioni generali

I dati personali dei giocatori saranno raccolti, condivisi e utilizzati in base alla [politica sulla privacy](#) di ESL, che include la condivisione dei dati personali da parte di ESL con SIE. Scegliendo di partecipare al Torneo, l'utente accetta tale politica sulla privacy e la condivisione dei dati con SIE. I dati personali dei giocatori saranno trattati allo scopo di organizzare, gestire e monitorare la Competizione e l'assegnazione dei premi, compresa la pubblicazione dei nomi dei giocatori in fasce pubbliche e, se un giocatore vince un premio, la pubblicazione (i) del suo nome sulla Lista dei vincitori e (ii) del suo nome e paese di residenza online (compresi, ma non solo, i social media o il sito web ESL) in relazione alla Competizione. Si prega di notare che se si sceglie di collegare il proprio Account per PlayStation Network con ESL e di partecipare al Torneo, i dati personali, il nome e il paese, come menzionato in precedenza, saranno visualizzati pubblicamente indipendentemente da qualsiasi scelta effettuata per nascondere [Nome del gioco] nel proprio Account per PlayStation Network o nelle impostazioni della privacy della console.

I giocatori possono rimuovere il loro nome dalla lista dei vincitori scollegando il loro account PSN ed ESL e cancellando il loro account ESL.

I dati personali saranno trattati in Germania, nell'Unione Europea o in qualsiasi altro paese in cui ESL, le sue filiali o agenti terzi operano. Partecipando al Concorso, acconsentite al trasferimento dei vostri dati personali a destinatari negli Stati Uniti e in altri paesi che potrebbero non offrire lo stesso livello di protezione dei dati delle leggi del vostro paese/area di residenza o cittadinanza.

---

I giocatori hanno il diritto di accedere, cancellare e correggere i loro dati personali sulla pagina del loro [conto ESL](#).

1. Accedi al tuo [account ESL](#)
2. Modificare i suoi dati personali
3. Salva

Partecipando a questa Competizione, ogni giocatore accetta inoltre

(a) Che le decisioni dell'organizzatore del torneo saranno definitive e vincolanti per tutte le questioni relative a questa Competizione;

(b) Che il Concorso è regolato dalle leggi dello Stato della California e che tutti i reclami devono essere risolti negli Stati Uniti. Nulla in questo Regolamento Ufficiale avrà l'effetto di privare l'utente dei diritti di protezione dei consumatori garantiti dalle leggi del suo paese di residenza che non possono essere derogati da un accordo.

(c) L'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di annullare, sospendere e/o modificare il Concorso, o qualsiasi parte di esso, in caso di frodi, guasti tecnici o qualsiasi altro fattore che comprometta l'integrità o il corretto funzionamento del Concorso, come determinato dall'Organizzatore del Torneo a sua esclusiva discrezione. In caso di interruzione, l'Organizzatore del Torneo può, a sua esclusiva discrezione, determinare i vincitori tra tutte le iscrizioni non sospette e ammissibili ricevute fino al momento di tale azione utilizzando la procedura di giudizio sopra descritta. L'Organizzatore del Torneo, a sua esclusiva discrezione, si riserva il diritto di squalificare qualsiasi individuo che ritenga stia manomettendo il processo di iscrizione o il funzionamento del Concorso o che stia agendo in violazione del presente Regolamento ufficiale o di quello di qualsiasi altro Concorso, o dei Termini di servizio di PlayStation Network e dell'Accordo per gli utenti, o in modo antisportivo o dirompente e di annullare tutte le iscrizioni associate. Qualsiasi tentativo da parte di qualsiasi persona di minare deliberatamente il legittimo funzionamento del Concorso può costituire una violazione del diritto penale e civile e, se tale tentativo dovesse essere fatto, l'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di chiedere i danni e altri rimedi (comprese le spese legali) a qualsiasi persona nella misura massima consentita dalla legge. La mancata applicazione da parte dell'Organizzatore del Torneo di qualsiasi termine del presente Regolamento Ufficiale non costituirà una rinuncia a tale disposizione.

(d) Nella misura massima consentita dalla legge applicabile, partecipando al Concorso ogni Giocatore accetta (o, se minorenni, il genitore o il tutore legale di tale giocatore accetta per conto di tale Giocatore) di esonerare completamente e tenere indenne Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. e Sony Interactive Entertainment LLC, e ciascuno dei rispettivi dipendenti, agenti, genitori, filiali e affiliati da qualsiasi responsabilità o da qualsiasi lesione, perdita o danno di qualsiasi tipo derivante dal Concorso.

(e) Accettando uno dei premi, riconosci e accetti che l'Organizzatore del Torneo e i suoi designati abbiano il diritto di utilizzare le informazioni sotto riportate e qualsiasi altra informazione fornita per l'amministrazione, il marketing e la promozione di UNFN, senza ulteriore consenso o compenso per te, se non diversamente indicato di seguito:

- Informazioni di base: Nome e cognome, paese di residenza, età, piattaforma, personaggio (incluso PSN ID), somiglianza
- Informazioni sui social media: Manico di Twitter e manico dell'account Twitch (se applicabile)

(f) I GIOCATORI RICONOSCONO CHE DARE E PRENDERE TANGENTI È ILLEGALE. L'ORGANIZZATORE DEL TORNEO SI RISERVA IL DIRITTO DI SQUALIFICARE, A SUA SOLA DISCREZIONE, QUALSIASI PARTECIPANTE CHE SIA COINVOLTO IN AZIONI ILLEGALI.

Nulla in questo Regolamento Ufficiale può essere considerato come un'esclusione o una limitazione dei diritti statutari dei consumatori del giocatore.

### **Diritti commerciali**

Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazioni, tutti i diritti di marketing e media) relativi al UNFN appartengono all'Organizzatore del Torneo e ai suoi licenziatari.

I giocatori non potranno associarsi a UNFN, ESL, Arc System Works o SIE in alcun modo commerciale, né utilizzare alcun diritto di proprietà intellettuale di tali parti, né potranno permettere a terzi di farlo, senza il previo consenso scritto dell'Organizzatore del Torneo o dei titolari dei diritti applicabili, consenso che può essere concesso o negato a loro esclusiva discrezione.

---

Qualsiasi giocatore o sponsor pubblicitario che desideri svolgere o facilitare qualsiasi attività promozionale o di marketing in relazione al UNFN, avrà bisogno di un previo consenso scritto dell'Organizzatore del Torneo o dei rispettivi detentori dei diritti, che potrà essere concesso o negato a loro esclusiva discrezione.

La registrazione e la diffusione di immagini o filmati del UNFN per scopi commerciali da parte o per conto dei Giocatori è severamente vietata.

"PlayStation" e "PS4" sono marchi o marchi registrati di Sony Interactive Entertainment Inc.

## Appendice A: Codice di condotta

Questo Codice di Condotta si applica a tutti i Giocatori della UNFN a tutti i livelli della Competizione, se non diversamente specificato.

Se si scopre che un giocatore ha agito in violazione del Codice di Condotta, l'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di imporre penalità, sanzionare o squalificare qualsiasi giocatore a sua discrezione.

### **DURANTE IL TORNEO**

I giocatori devono comportarsi in modo ragionevole, mantenendo un contegno appropriato con gli spettatori, i membri della stampa, gli amministratori del torneo e gli altri giocatori. Questi requisiti si applicano sia offline che online, anche per quanto riguarda la condotta sui social media. Tutti i giocatori sono tenuti ad aderire agli standard di buona sportività in ogni momento.

I giocatori si asterranno dall'usare un linguaggio volgare o offensivo.

Il comportamento abusivo, comprese le molestie e le minacce, è proibito.

L'abuso fisico, la lotta o qualsiasi azione minacciosa o linguaggio minaccioso, diretto a qualsiasi giocatore, spettatore, ufficiale o qualsiasi altra persona è proibito.

Qualsiasi azione che interferisca con il gioco, incluso, ma non limitato a, rompere intenzionalmente una stazione di gioco, interferire con il potere, e l'abuso di pause nel gioco, è proibito e può risultare in forfait della partita e/o squalifica dalla competizione.

---

Il gioco d'azzardo, comprese le scommesse sul risultato delle partite, è proibito.

I giocatori non devono divulgare informazioni riservate fornite dall'organizzatore del torneo o da uno dei suoi affiliati ad altre persone o gruppi di persone, anche attraverso i social media.

### **POLITICA DI COLLUSIONE**

Per collusione si intende qualsiasi accordo tra due o più giocatori per svantaggiare altri giocatori nella competizione. La collusione tra giocatori è severamente proibita. Qualsiasi giocatore che l'organizzatore del torneo determini, in qualsiasi fase del UNFN, di essere coinvolto in collusione, sarà rimosso dalla competizione e sarà costretto a restituire qualsiasi compenso e/o premio ricevuto.

Esempi di collusione includono, ma non sono limitati a:

- Perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo.
- Giocare per conto di un altro giocatore, incluso l'utilizzo di un account secondario, per aiutarlo.
- Qualsiasi forma di manipolazione delle partite.
- Accettare di dividere i premi in denaro.

### **SANZIONI**

La violazione di qualsiasi parte di questo Regolamento Ufficiale comporterà, a discrezione dell'organizzatore del torneo, (a) una o più sanzioni e/o (b) la perdita dello status di vincitore. Tutti i giocatori devono seguire le indicazioni dell'organizzatore del torneo. Tutte le decisioni e le sentenze dell'organizzatore del torneo sono definitive e vincolanti.

L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di sanzionare qualsiasi giocatore in competizione a qualsiasi livello, in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. Le sanzioni possono includere, in nessun ordine particolare, le seguenti:

- Avviso
- Ammonizione
- Perdita di una singola partita
- Rinuncia a tutte le partite
- Perdita dei premi (compresi i premi in denaro e altre spese pagate)

- Squalifica dalla UNFN

L'organizzatore del torneo ha anche il diritto di annunciare pubblicamente le penalità che sono state inflitte ai giocatori. I giocatori che sono stati penalizzati dall'organizzatore del torneo rinunciano a qualsiasi diritto di azione legale contro UNFN e PlayStation, e/o qualsiasi suo affiliato.

Si prega di notare che questo Codice di condotta è in aggiunta al codice di condotta contenuto nei Termini di servizio e nell'Accordo per gli utenti del PlayStation Network e a qualsiasi termine di servizio specifico del gioco che possa essere applicabile alla tua partecipazione a UNFN.

### **SPONSORIZZAZIONE DEI GIOCATORI**

I giocatori in UNFN hanno la possibilità di acquisire sponsor pubblicitari. L'acquisizione di sponsor pubblicitari è limitata, tuttavia, per escludere alcune categorie e industrie. Se lo sponsor pubblicitario rientra nelle seguenti categorie limitate, allora la sponsorizzazione pubblicitaria non può essere visualizzata dal giocatore in concomitanza con o durante il UNFN. L'Organizzatore del Torneo e i suoi incaricati si riservano il diritto di aggiornare la lista sottostante in qualsiasi momento. La seguente è una lista non esclusiva di sponsor pubblicitari proibiti:

- Gioco d'azzardo o siti web di gioco d'azzardo
- Alcool, tabacco e/o droghe non da banco
- Armi da fuoco o qualsiasi tipo di arma
- Materiale pornografico o per adulti
- Prodotti o servizi di concorrenti diretti di PlayStation, dei suoi partner e di altri marchi sussidiari
- Concorrenti diretti di PlayStation

L'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di vietare qualsiasi terza parte a sua sola discrezione.

## **Appendice B: Paesi / aree ed età**

Di seguito è riportato un elenco completo di tutti i paesi eleggibili, la loro rispettiva regione di torneo e l'età minima richiesta per partecipare al UNFN:

<b>Country</b>	<b>Region</b>	<b>Age</b>
Canada	North America	18
Mexico	North America	18
United States	North America	18
Austria	Europe	18
Belgium	Europe	18
Bulgaria	Europe	18
Croatia	Europe	18
Cyprus	Europe	18
Czech Republic	Europe	18
Denmark	Europe	18
France	Europe	18
Finland	Europe	18
Germany	Europe	18
Greece	Europe	18
Hungary	Europe	18
Iceland	Europe	18
Ireland	Europe	18
Italy	Europe	18
Luxembourg	Europe	18
Malta	Europe	18
Netherlands	Europe	18
Norway	Europe	18
Poland	Europe	18
Portugal	Europe	18
Romania	Europe	18
Slovakia	Europe	18
Slovenia	Europe	18
South Africa	Europe	18
Spain	Europe	18
Sweden	Europe	18
Switzerland	Europe	18
Turkey	Europe	18
Ukraine	Europe	18
United Kingdom	Europe	18