

CONCORSO A PREMI GAMES CONTEST PRESSO IL CENTROCOMMERCIALE THE WOW SIDE

Regolamento tornei

ARTICOLO 1- SOCIETÀ ORGANIZZATRICI

URBE RETAIL REAL ESTATE S.R.L. con sede in Piazza Tre Torri 1 - 20145 Milano (Gruppo IVA 01333550323) per il Centro Commerciale THE WOW SIDE con sede in Fiumicino (RM) 00054 - Viale Donato Bramante 31/65 (PROMOTORE)

LIVE ACTION GAMING SRL, con sede legale in Via Papa Giovanni Paolo II, N7 Assago 20057 con sede operativa Zero Latency VR Roma, c/o Centro Commerciale THE WoW SIDE, Viale Donato Bramante, 31/65, 00054 Fiumicino (RM), registrata con il dominio <https://www.zerolatenency-vr.it/> e PIVA 11425660963, (di seguito denominata ZL), quale fornitore materiale del servizio di realtà virtuale all'interno del proprio punto vendita

JETS SpA sb, via Viaccia, 206 Montelupo Fiorentino, 50056 (FI) - p.iva: 06780130487 (SOGGETTO DELEGATO)

ARTICOLO 2- AMBITO DI APPLICAZIONE

Lo scopo di questo regolamento è quello di disciplinare le regole relative ai giocatori e la designazione dei vincitori in ogni fase delle due competizioni. Live Action Gaming SRL, quale licenziataria del marchio Zero Latency all'interno del centro commerciale THE WOW SIDE, si riserva tutti i diritti di modificare queste regole in qualsiasi momento durante la competizione.

ARTICOLO 3 - MODALITA' DI REGISTRAZIONE

1. Il partecipante dovrà seguire i passaggi richiesti compilando tutti i campi del form di iscrizione
2. È obbligatoria l'accettazione dei regolamenti, della privacy e, in caso di minore, del consenso del tutore legale maggiorenne
3. In caso di partecipante minorenni è obbligatorio il consenso e l'accompagnamento del tutore legale maggiorenne, in caso contrario non potrà partecipare al torneo
4. L'iscrizione richiede la specifica del torneo a cui il giocatore vuole partecipare (Scontro Diretto o BestScore)
5. L'iscrizione richiede la specifica della modalità di gioco con cui s'intende partecipare, in particolare singolarmente o con un team (giocatore singolo o team)
6. In caso di partecipazione con un team il giocatore dovrà specificare il nome precedentemente privatamente concordato con il team.
7. Alla fine della registrazione non saranno inviate email di conferma: il codice QR Code è già la conferma all'iscrizione.
8. Alla fine della registrazione il partecipante dovrà autonomamente verificare sul tabellone pubblicato nel sito www.thewowside.it, la formazione della squadra e la data di gioco
9. Concluso il numero di posti disponibili nel gioco (64 per ogni torneo per un totale di 128) saranno attivate le iscrizioni per il posto di riserva (10 per ogni torneo per un totale di 20)

ARTICOLO 4 – CALENDARIO

Il programma prevede l'organizzazione di due tornei, infra meglio descritti:

Regole del Torneo Best Score:

1. Il Torneo Best Score si compone di tre fasi: preliminare, semifinali e finale secondo il seguente calendario:

BEST SCORE	Match 1 - Team 1	30 settembre 2023	16:00	FAR CRY
BEST SCORE	Match 1 - Team 2	30 settembre 2023	16:45	FAR CRY
BEST SCORE	Match 2 - Team (1vs2)	1 ottobre 2023	13:00	OUTBREAK
BEST SCORE	Match 1 - Team 3	30 settembre 2023	17:30	FAR CRY
BEST SCORE	Match 1 - Team 4	30 settembre 2023	18:15	FAR CRY
BEST SCORE	Match 2 - Team (3vs4)	1 ottobre 2023	13:45	OUTBREAK
BEST SCORE	Match 1 - Team 5	30 settembre 2023	19:00	FAR CRY
BEST SCORE	Match 1 - Team 6	30 settembre 2023	19:45	FAR CRY
BEST SCORE	Match 2 - Team (5vs6)	1 ottobre 2023	14:30	OUTBREAK
BEST SCORE	Match 1 - Team 7	30 settembre 2023	20:30	FAR CRY
BEST SCORE	Match 1 - Team 8	30 settembre 2023	21:15	FAR CRY
BEST SCORE	Match 2 - Team (7vs8)	1 ottobre 2023	15:15	OUTBREAK
BEST SCORE	Team 1-2-3-4 FINALE	1 ottobre 2023	17:30	FAR CRY
BEST SCORE	Team 5-6-7-8 - FINALE	1 ottobre 2023	18:15	FAR CRY

2. Nella fase preliminare, otto squadre di massimo otto giocatori ciascuna si sfideranno nel videogioco PVE Far Cry 3. La durata di ogni singola partita è di 30 minuti circa.
3. Le specifiche del gioco saranno spiegate, nelle stesse modalità per tutti i partecipanti, prima dell'ingresso in arena.
4. In questa fase, il punteggio verrà calcolato sulla base di:
 - 4.1. Numero di pirati uccisi
 - 4.2. Numero di headshots effettuati
 - 4.3. Numero di pappagalli azzurri uccisi
 - 4.4. Numero di tigri liberate
 - 4.5. Numero di uccisioni accessorie (fantasmi, zombies)
 - 4.6. Distanza camminata
 - 4.7. Le morti non tolgono punteggio
5. In caso di parità, passerà la squadra con il maggior numero di uccisioni di pirati complessiva.
6. Passano alla seconda fase (semifinali) le squadre con il punteggio più alto di ogni match.
7. Le semifinali si giocheranno nel titolo PVE Outbreak Origins, con le quattro squadre rimanenti. Anche per questa fase, la durata di ogni singola partita è di 30 minuti circa.
8. Le specifiche del gioco saranno spiegate, nelle stesse modalità per tutti i partecipanti, prima dell'ingresso in arena.
9. In questa fase, il punteggio verrà calcolato sulla base di:
 - 9.1. Numero di zombie uccisi
 - 9.2. Numero di headshots effettuati

9.3. Distanza camminata

9.4. Le morti non tolgono punteggio

10. In caso di parità, passerà la squadra con il maggior numero di uccisioni di zombie complessive.

11. Le due squadre con il punteggio più alto accederanno alla finale.

12. La finale sarà composta da due partite ancora su Far Cry 3: una partita secca a team. Il punteggio totalizzato dal primo team sarà confrontato con quello totalizzato dal secondo team: chi avrà fatto il punteggio maggiore, si aggiudicherà il torneo.

13. Al fine di poter comparare i punteggi, solo per la finale, sarà necessario che: le due squadre abbiano un numero di partecipanti identico. In caso una delle due squadre non sia composta da 8 membri, anche la seconda dovrà ridurre il numero dei partecipanti in modo analogo

Regole del Torneo Scontro Diretto:

1. Il Torneo Scontro Diretto è una competizione giocatore-contro-giocatore (PVP) che si compone di diverse fasi, secondo il seguente calendario:

SCONTRO DIRETTO	Match 1 Team 1 vs 2	30 settembre 2023	10.00	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 2 team 3 vs 4	30 settembre 2023	10:45	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 3 team 5 vs 6	30 settembre 2023	11:30	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 4 team 7 vs 8	30 settembre 2023	12:15	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 5 team 9 vs 10	30 settembre 2023	13:00	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 6 team 11 vs 12	30 settembre 2023	13:45	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 7 team 13 vs 14	30 settembre 2023	14:30	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 8 team 15 vs 16	30 settembre 2023	15:15	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 9 (1vs2 contro 3vs4)	1 ottobre 2023	10:00	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 10 (5vs6 contro 7vs8)	1 ottobre 2023	10:45	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 11 (9vs10 contro 11vs12)	1 ottobre 2023	11:30	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 12 (13vs14 contro 15vs16)	1 ottobre 2023	12:15	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 13 – SEMIFINALE 1-2-3-4-5-6-7-8	1 ottobre 2023	16:00	SOL RAIDERS

SCONTRO DIRETTO	Match 14 – SEMIFINALE 9-10-11-1 2-13-14-1 5-16	1 ottobre 2023	16:45	SOL RAIDERS
SCONTRO DIRETTO	Match 15 - FINALE	1 ottobre 2023	19:00	SOL RAIDERS

2. Sedici squadre, di quattro giocatori ciascuna, si affronteranno direttamente nel titolo PVP SOLRAIDERS. La durata della partita per ogni fase è di 30 minuti circa;
3. Le partite si svolgeranno su tre mappe uniche, le cui specifiche saranno spiegate primadell'ingresso in arena;
4. La squadra con il punteggio più alto alla fine dei 30 minuti sarà dichiarata vincitrice di quel match;
5. Il punteggio sarà decretato in base a due principi:
 - 5.1. Punti effettuati complessivamente
 - 5.2. In caso di parità di punti effettuati, si premierà la squadra che ha fatto il maggior numero di uccisioni degli avversari.
 - 5.3. Le morti non tolgono punteggio
 - 5.4. sarà direttamente il sistema a conteggiare i punti di ogni team nello svolgimento delle mappe e, al completamento della sessione, a decretare la squadra vincitrice.
6. In caso di parità di tutti i parametri sopra indicati, verrà preso in considerazione l'objective time complessivo di ogni team;
7. Il torneo segue il formato ad eliminazione diretta: le squadre perdenti verranno eliminate immediatamente dal torneo;
8. Le ultime due squadre rimanenti si sfideranno nella fase finale per determinare il vincitore assoluto del Torneo Scontro Diretto.

ARTICOLO 5 – MEMBRI DEI TEAM

A) RUOLO DEL CAPITANO DELLA SQUADRA

Il capitano è generalmente responsabile di assicurare, per quanto riguarda la sua squadra, il buon svolgimento della competizione. Per questo, il capitano presta particolare attenzione a:

- Rispettare il programma.
- Rispettare le regole del gioco.

L'assenza del capitano non preclude la validità del match disputato.

B) IL RUOLO DELLA RISERVA

Se un giocatore non è in grado di giocare (malattia, infortunio, ecc.), dovrà comunicarlo 24h prima della sessione di gioco. La riserva entrerà automaticamente a far parte della squadra e sarà contattata entro le ore 12 del giorno di gioco.

C) DIRITTI D'IMMAGINE

È possibile che i tornei siano filmati. Ogni partecipante, sottoscrivendo la liberatoria privacy, riconosce e accetta la cessione gratuita e illimitata delle immagini, personali e di gruppo, realizzate durante il torneo. Gli organizzatori potranno così utilizzarle, modificarle, distribuirle e sfruttarle liberamente, nell'ambito delle sue attività di comunicazione.

ARTICOLO 6 - TRAINING

Tutti i giocatori iscritti alla competizione, possono acquistare sessioni a pagamento e allenarsi prima durante il torneo se desiderano migliorare le proprie abilità.

Per informazioni più dettagliate sui giochi, visitate il sito web Zero Latency VR Italia (<https://www.zerolateny-vr.it/>)

ARTICOLO 7 – ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

Le partite di campionato saranno giocate secondo la calendarizzazione riportata nel punto 4. In caso di no show di un team nella giornata del match, la partita sarà attribuita, a tavolino, al team contendente (Forfait 3-0). Eventuali sessioni perse, non potranno essere recuperate.

A) SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

Le partite di campionato sono giocate come indicato nell'articolo 4, così come i punti saranno calcolati dal sistema sulla base di quanto indicato sempre al punto 4.

B) LA TEMPISTICA DEL GIOCO

Ciascuna partita sarà avviata dal Game Master. Il computer gestirà quindi il cambio dei turni e il conteggio dei punti e non potrà, in nessun caso, essere interrogato da un giocatore.

Le partite dureranno tutte 30 minuti circa. I 30 minuti includeranno i tempi di pausa previsti dal gioco per la fase introduttiva.

C) CRASH DI GIOCO

Nel caso in cui il gioco si blocchi, il team di ZL manterrà validi i risultati fin lì ottenuti e permetterà, a problema tecnico risolto, ai team di giocare la restante parte di partita fino al raggiungimento dei 30 minuti previsti per ogni sessione.

ARTICOLO 8 – ASSENZE E ARRIVI RITARDATI

Ogni giocatore deve obbligatoriamente arrivare 15 minuti prima dell'orario previsto per la propria sessione (orari di convocazione)

Se un giocatore è assente il giorno della partita o è in ritardo di oltre 15 minuti rispetto all'orario di convocazione, lo stesso sarà estromesso dalla partita.

In tal caso, per le fasi preliminari e semifinali la squadra sarà ammessa a giocare in inferiorità numerica: durante la finale, invece, le due squadre dovranno avere lo stesso numero di partecipanti pertanto l'assenza di un membro comporterà che anche l'altra squadra riduca i propri membri.

ARTICOLO 9 – REGOLE DEL GIOCO E ARBITRO

Ogni partita giocata nell'ambito della competizione è soggetta al controllo di un arbitro identificato nella figura del Game Master ed avrà il diritto di consultare lo Staff Zero Latency per qualsiasi valutazione necessaria.

A) DOVERI DELL'ARBITRO

L'arbitro dovrà far rispettare le regole del gioco e il presente regolamento. L'arbitro è responsabile di:

- Annotare il punteggio di ogni partita e confermarne la validità, aggiornando il tabellino
- Avvisare, sanzionare ed espellere i giocatori dalla sessione, in caso di mancato rispetto delle regole che verranno comunicate in sede di briefing
- Monitorare l'andamento di una partita e convalidarne la sua conformità a questo regolamento
- Sospendere la partita, sia per risolvere un problema tecnico

In qualsiasi momento, durante una partita, l'arbitro o il Game Master possono rivolgersi ai giocatori, tramite il sistema di comunicazione, per ricordare una regola o richiamare i giocatori. Questo discorso può essere fatto con o senza mettere in pausa il gioco. Come per tutti i giochi di Zero Latency, ad ogni giocatore è fatto divieto di correre, saltare od utilizzare in modo improprio l'attrezzatura: in caso ciò accada, ed il Game Master/Arbitro richiami 3 volte il medesimo giocatore, lo stesso sarà allontanato dal campo di gioco per tutta la residua parte di partita.

B) DIVIETI

E' vietato:

- Correre e saltare per evitare qualsiasi rischio di collisione
- Sdraiarsi o rotolare sul pavimento
- Insultare o minacciare gli avversari, il Game Master, l'arbitro o gli spettatori, anche quando gli avversari non possono sentire la conversazione.

Questo elenco di divieti è esplicativo e non esaustivo.

C) SANZIONI

In caso di violazione del presente regolamento, l'arbitro della partita si riserva il diritto di sanzionare il giocatore o la squadra in questione, in qualità di unico giudice della violazione.

Le sanzioni, in base alla gravità dell'infrazione, possono essere:

- espulsione del giocatore per il turno corrente
 - espulsione del giocatore dalla partita successiva (in caso di passaggio del turno)
 - invalidazione del risultato (Forfait 3-0)
 - riduzione del punteggio: prelievo da 1 a 5 punti sul totale dei punti della squadra in questione
- Questo elenco di sanzioni è esplicativo e non esaustivo.

D) INTERRUZIONE INVOLONTARIA DI UNA PARTITA

In caso di un problema tecnico comprovato, o di un problema con un giocatore, l'arbitro ha tutto il potere di sospendere la partita mentre il problema viene risolto. Indipendentemente dall'anomalia e dal tempo di pausa, i giocatori non hanno la possibilità di formulare una protesta. Solo l'arbitro avrà l'ultima parola sulla procedura da seguire, nel rispetto delle regole del Fair Play viste nell'articolo 9 e nel presente regolamento.

ARTICOLO 10 – FAIR PLAY

I giocatori si impegnano a mostrare Fair Play durante le partite e in ogni fase della competizione. Il Fair Play si traduce in:

- Rispetto delle regole
- Rispetto per gli altri giocatori, collaboratori, organizzatori e spettatori
- Rispetto dello spirito di competizione
- Rispetto dell'utilizzo dell'attrezzatura secondo le indicazioni fornite durante il briefing (fucile a due mani evicino al corpo)

ARTICOLO 11 - PREMI

I premi verranno assegnati e consegnati al termine del torneo.

Per il Torneo Scontro diretto ai componenti della squadra prima classificata sono assegnati:

- 200€ in buoni shopping da utilizzare nel Centro Commerciale The Wow Side
- un biglietto d'ingresso alle attrazioni Brick Show, Zero Latency e UCI Cinema presentinel Centro Commerciale The Wow Side
- gadgets vari

Ai componenti della squadra seconda classificata sono assegnati:

- 100€ in buoni shopping da utilizzare nel Centro Commerciale The Wow Side
- un biglietto d'ingresso alle attrazioni Brick Show, Zero Latency e UCI Cinema presentinel Centro Commerciale The Wow Side
- gadgets vari

Per il Torneo Best Score ai componenti della squadra prima classificata sono assegnati:

- 200€ in buoni shopping da utilizzare nel Centro Commerciale The Wow Side
- un biglietto d'ingresso alle attrazioni Brick Show, Zero Latency e UCI Cinema presentinel Centro Commerciale The Wow Side
- gadgets vari

Ai componenti della squadra seconda classificata sono assegnati:

- 100€ in buoni shopping da utilizzare nel Centro Commerciale The Wow Side
- un biglietto d'ingresso alle attrazioni Brick Show, Zero Latency e UCI Cinema presentinel Centro Commerciale The Wow Side
- gadgets vari

1° Gruppo 8 MEMBRI - 1 Biglietti a testa di Zero Latency 2 di Lego 2 biglietti cinema e 100 € buono spesa + Shopping bag e Borracce/Ombrelli The WOW

2° Gruppo 8 MEMBRI - 1 Biglietti a testa di Zero Latency 2 di Lego 2 biglietti cinema e 50 € buono spesa + Shopping bag e Borracce/Ombrelli The WOW

ARTICOLO 12 – LEGGE SULLA PROTEZIONE DEI DATI

Titolare del trattamento

Titolare del trattamento è il Soggetto Promotore come sopra generalizzato.

Il responsabile della protezione dei dati (DPO/RPD) è contattabile all'indirizzo info@inprivacy.it

Base giuridica e finalità del trattamento

Il Soggetto Promotore (di seguito, il "Titolare") in qualità di Titolare del trattamento, informa che i dati personali volontariamente forniti dai partecipanti in relazione al presente Concorso tramite l'inserimento, all'interno dei commenti validi ai fini della partecipazione, dell'hashtag #partecipoautorizzo, sono trattati esclusivamente per le finalità di gestione strettamente funzionali alla partecipazione al Concorso stesso.

Conferimento dei dati

Il conferimento dei dati personali dei partecipanti in relazione al presente Concorso è facoltativo e volontario. Essendo presupposto indispensabile per la partecipazione al concorso il mancato, parziale o inesatto conferimento dei dati richiesti comporterà l'impossibilità di partecipare al concorso stesso.

Il partecipante dichiara di aver ottenuto il consenso al trattamento dei dati personali dagli utenti il cui profilo Instagram e Facebook viene menzionato dallo stesso all'interno dei propri commenti.

Modalità del trattamento e periodo di conservazione dei dati

I predetti dati personali sono trattati attraverso strumenti digitali (ad es. utilizzando procedure e supporti elettronici) e/o analogici (ad es. su supporto cartaceo) anche con l'ausilio di strumenti informatici, secondo la normativa vigente. Il trattamento avrà luogo per il tempo minimo necessario a conseguire gli scopi per i quali i dati stessi sono stati raccolti ed in modo da garantirne la sicurezza e la riservatezza in conformità alle disposizioni normative vigenti in materia di trattamento dei dati personali.

Destinatari

I suddetti dati personali potranno essere comunicati, esclusivamente per le finalità sopra illustrate, a terzi fornitori di servizi, che operano in qualità di autonomi Titolari del trattamento o di Responsabili del trattamento, e potranno essere trattati da soggetti preposti alla gestione della manifestazione a premi, in qualità di Persone Autorizzate al trattamento.

L'elenco aggiornato dei Responsabili potrà sempre essere richiesto al Titolare del Trattamento, rivolgendosi all'indirizzo di seguito indicato.

Trasferimento verso un Paese Terzo

Il Titolare del Trattamento si serve, per le finalità sopra indicate, di server situati all'interno dell'Unione Europea; pertanto sulla base del Reg. UE 2016/679 il trattamento è da ritenersi lecito.

Diffusione dei dati

Il Titolare del Trattamento si serve, per le finalità sopra indicate, di server situati all'interno

dell'Unione Europea; pertanto sulla base del Reg. UE 2016/679 il trattamento è da ritenersi idoneo. I dati trattati dal Titolare non saranno mai diffusi.

Diritti dell'interessato

Ai sensi degli artt. 13 e ss. del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR"), in relazione ai Dati Personali trattati l'interessato ha il diritto di ottenere in qualunque momento dal Titolare:

- A) Diritto di accesso. L'interessato ha diritto ad ottenere informazioni sui dati trattati dal Titolare, su determinati aspetti del trattamento ed a ricevere una copia dei dati trattati;
 - B) Diritto di rettifica. L'interessato ha diritto di verificare la correttezza dei propri dati e richiedere l'integrazione dei dati incompleti, nonché l'aggiornamento e/o la correzione dei dati inesatti;
 - C) Diritto alla cancellazione. Quando ricorrono le condizioni previste dall'art. 17 del Regolamento UE 2016/679, l'interessato può richiedere la cancellazione dei propri dati da parte del Titolare;
 - D) Diritto alla limitazione del trattamento. Quando ricorre una delle ipotesi indicate dall'articolo 18, comma 1, del Regolamento UE n. 2016/679, l'interessato può richiedere la limitazione del trattamento dei propri dati. In tal caso il Titolare non tratterà i dati per alcun altro scopo se non la loro conservazione;
 - E) Diritto di opposizione. L'interessato ha diritto di opporsi in qualsiasi momento al trattamento dei propri dati quando ricorre una delle condizioni di cui all'art. 21 del Regolamento UE n. 2016/679;
 - F) Diritto alla portabilità dei dati. L'interessato ha diritto di ricevere i propri dati in formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico e, ove tecnicamente fattibile, di ottenerne il trasferimento senza ostacoli ad un altro titolare. Questa disposizione è applicabile quando i dati sono trattati con strumenti automatizzati ed il trattamento è basato sul consenso dell'interessato, su un contratto di cui l'interessato è parte o su misure contrattuali ad esso connesse;
 - G) Diritto di revoca. L'interessato può revocare in ogni momento il consenso al trattamento dei propri dati personali precedentemente espresso;
 - H) Diritto di proporre reclamo. Gli interessati che ritengono che il trattamento dei dati personali a loro riferito avvenga in violazione di quanto previsto dal Regolamento hanno il diritto di proporre reclamo al Garante, come previsto dall'art. 77 del Regolamento stesso, od a dire le opportune sedi giudiziarie (art. 79 del Regolamento).
- Per l'esercizio dei diritti sopra elencati e per la revoca del consenso l'interessato potrà inviare una comunicazione scritta al seguente indirizzo email: info@inprivacy.it

ARTICOLO 13 – RESPONSABILITA'

Accettando il presente Regolamento, il sottoscrittore accetta di:

- non assumere, in qualsiasi momento di presenza nel punto vendita Zero Latency Roma, comportamenti contrari alla legge e alle norme del regolamento che possano mettere in pericolo la propria o l'altrui incolumità
- assumersi, sin da ora, ogni e qualsiasi responsabilità per danni personali e/o procurati ad altri e/o cagionati al materiale di gioco o altro materiale presente nel capannone, a causa del comportamento non conforme alle norme o al regolamento. In tal caso, il sottoscrittore si assume l'onere di coprire tutti i costi derivanti da tali danni cagionati
- sollevare ZL i suoi dipendenti e/o collaboratori e Urbe da qualsiasi responsabilità, diretta o indiretta, per eventuali danni materiali e non materiali e/o spese che dovessero derivare a seguito della partecipazione ai giochi in conseguenza ad infortuni cagionati a sé stesso o a terzi ed a malori che si verificano durante il gioco, e da ogni responsabilità per smarrimenti furti e/o danneggiamenti di qualsiasi oggetto personale
- sollevare per sé, nonché per i propri eredi e/o aventi causa, ZL, i suoi collaboratori o/e dipendenti, nonché i loro eredi e/o aventi causa e Urbe da ogni responsabilità per lesioni, morte e/o qualsivoglia danno (anche causato da terzi), dovesse derivare in occasione ed a causa dell'attività svolta presso la sede dell'evento;
- esonerare ZL, i loro collaboratori o/e dipendenti e Urbe da ogni responsabilità relativa all'accertamento dell'idoneità psico-fisica del sottoscrittore alla partecipazione ai giochi

Data e luogo _____