

# REGLAMENTO DEL JUEGO « TIEMPO DE REPARACIÓN DE OSCARO »

## ARTÍCULO 1 : EMPRESA ORGANIZADORA Y PRESENTACIÓN DEL JUEGO

La empresa Eurosport, Sociedad Anónima Simplificada, con un capital de 17 181 818,20 €, y sede en la calle Gaston y René Caudron nº 3, Ángeles 92798, Cedex 9, France, (en adelante «el **Organizador** ») organiza un juego llamado «Tiempo de reparación de Oscaro», del 15 / 05 / 2017 al 31 / 07 / 2017 inclusive (en adelante « el **Juego** »).

El Juego está organizado en colaboración con la empresa Oscaro.com, Sociedad Anónima, con un capital de € 47,160, y sede en Avenida Champs-Élysées nº 3 , 75008 París (en adelante « **Oscaro** »).

Con ocasión de este juego se ha creado por parte de la Sociedad Organizadora una página web accesible en la URL <http://oscaro-repairtime.eurosport.com>, y disponible en 2 idiomas: francés y español.

## ARTÍCULO 2 CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN Y ACEPTACIÓN DE NORMAS

**2.1** La participación en el juego implica por parte del participante (« el **Participante** », la aceptación sin reservas de las normas del juego y el presente reglamento (« el **Reglamento** »). Cualquier contravención por el participante de uno o más artículos del Reglamento implicará la privación de la posibilidad de participar en el juego así como de la dotación que eventualmente hubiese podido ganar.

**2.2** La participación en el juego está abierta a cualquier individuo mayor de 18 años de edad, y que resida en uno de los siguientes países: Francia metropolitana, Bélgica y España.

En caso de participación por un no residente de uno de estos países dicha participación no será considerada por la Empresa Organizadora.

**2.3** La participación en el juego se limita a un registro por persona (mismo nombre y apellido, misma dirección, mismo usuario/pseudónimo, misma dirección de correo electrónico). No se permiten las direcciones de correo electrónico del tipo "mail desechable". Después de registrarse el participante podrá jugar tantas veces como quiera pero únicamente su mejor puntuación será registrada y tenida en cuenta para la clasificación final.

**2.4** En ningún caso podrán participar en este juego aquellas personas que hayan colaborado a su organización o mantengan, directa o indirectamente, un vínculo jurídico con la Empresa Organizadora u Oscar, así como sus familiares.

**2.5** El presente Reglamento será de aplicación a todos los participantes.

**2.6** Toda aquella participación que no cumpla con este Reglamento no será tenida en cuenta por la Empresa Organizadora.

### **ARTÍCULO 3: DESARROLLO Y REGLAS DEL JUEGO**

#### **3.1** Desarrollo del juego

Para participar en el juego, cada participante debe:

- Entrar en la web ;
- Completar el formulario de inscripción que aparece a la derecha de la pantalla y elegir entre:

Rellenar manualmente : nombre, apellido, usuario/pseudónimo, dirección de correo electrónico, país y contraseña

o

Hacer clic en el botón de « Facebook Connect » y rellenar automáticamente el formulario con los datos de su cuenta de Facebook ;

- Marcar la casilla « entiendo y estoy de acuerdo con las reglas del juego »;
- Hacer clic en el botón "validar";
- -Hacer clic en el botón "jugar" ;
- Memorizar las piezas a reparar durante la cuenta atrás ;
- Colocar las piezas en los lugares correctos del coche haciendo clic en el lugar en cuestión, antes de finalizar el tiempo asignado durante las 3 etapas consecutivas del juego:

o 1ª etapa : 4 piezas a reemplazar en 30 segundos;

o 2ª etapa : 8 piezas a reemplazar en 30 segundos;

o 3ª etapa : 15 piezas a reemplazar sin limitación de tiempo.

### 3.2 Distribución de puntos

#### 3.2.1 Puntuaciones básicas:

- Por cada pieza bien colocada, el Participante recibirá 50 puntos.
- Por cada pieza fuera de lugar, el participante perderá 25 puntos.

Se entiende que la puntuación nunca puede ser negativa.

#### 3.2.2 Combos:

Una secuencia de piezas bien colocada sin interrupción permite acumular puntos y combos (« el **Combo** (s) »).

Por cada pieza bien colocada dentro de un Combo se gana 50 puntos más que en el precedente. Por lo tanto, una pieza puede tener como máximo un valor de 250 puntos.

De este modo se puede ganar + 50 + 100 + 150, 200, 250, ya que todas las piezas valdrán + 250 hasta que la cadena se rompa. Entonces se partirá de nuevo sobre las piezas de 50 puntos, con la posibilidad de relanzar un nuevo Combo.

A continuación se muestra un ejemplo concreto de concatenación:

- Una pieza bien colocada: + 50 (total = 50)
- Una pieza bien colocada: + 100 (total = 150)
- Una pieza bien colocada: + 150 (total = 300)
- Una pieza bien colocada: + 200 (total = 500)
- Una pieza bien colocada: + 250 (total = 750)
- Una pieza mal colocada: -25 (total = 725)

La cadena para el Combo se ha roto, se parte de nuevo con 50 puntos por pieza bien colocada.

- Una pieza bien colocada: + 50 (total = 775)
- Una pieza bien colocada: + 100 (total = 875)
- Una pieza bien colocada: + 150 (total = 1025)
- Una pieza mal colocada : -25 (total = 1000)

La cadena para el Combo se ha roto, y se parte de nuevo con 50 puntos por pieza bien colocada.

-Etcetera...

### **3.2.3 Influencia del tiempo en la puntuación :**

- **En las etapas 1 y 2**

Cada etapa tiene un tiempo limitado de 30 segundos, en forma de cuenta atrás.

En estas 2 etapas, si el Participante a colocado correctamente todas las piezas antes del fin del tiempo reglamentario, los segundos sobrantes se multiplican por 10 y se añaden a su puntuación.

Un ejemplo concreto de bonus vinculado al tiempo :

- Puntuación del participante al final de una etapa : 145 puntos
- Tiempo sobrante una vez que el Participante haya colocado bien todas las piezas : 4 segundos
- Bonus de tiempo para el Participante : 4 segundos x 10 puntos = 40 puntos
- Puntuación real del Participante al final de la etapa : 185 puntos

- **En la etapa 3**

En esta etapa, siendo el objetivo del Juego el colocar todas las piezas del coche (15 piezas), el tiempo del que se dispone no está limitado ni hay cuenta atrás. El Participante tiene tanto tiempo como desee para colocarlas correctamente.

No obstante, para el cálculo del bonus de tiempo en la etapa 3, se establece un tiempo máximo de 100 segundos. Los Participantes podrán sobrepasar dicho tiempo pero no tendrán ningún bonus de puntos más allá de 100 segundos.

Una vez el Participante ha terminado de colocar el conjunto de las piezas, los segundos restantes (sobre el crédito acordado de 100 segundos) se multiplicarán por 2 y se añadirán a su puntuación.

Un ejemplo concreto de bonus vinculado al tiempo en la etapa 3 (si el Participante ha acabado en 35 segundos) :

- Puntuación del participante al finalizar la etapa 3 : 300 puntos
- Tiempo sobrante tras la colocación de todas las piezas : 100 segundos – 35 segundos = 65 segundos
- Bonus de tiempo para el Participante : 65 x 2 = 130 puntos
- Puntuación total : 430 puntos

### 3.2.4 Clasificación General

La Clasificación General se llevará a cabo a lo largo del juego (la « **Clasificación General** »). Cada participante tendrá la posibilidad de jugar un número ilimitado de veces para mejorar su puntuación en la Clasificación General.

## ARTÍCULO 4 NOMBRAMIENTO DE GANADORES Y DOTACIÓN

### 4.1 Nombramiento de los ganadores

La Sociedad Organizadora efectuará un sorteo el **7 agosto de 2017** (el « **Sorteo** »). El sorteo se desarrollará como sigue :

- El primer lote (lote principal) se sorteará entre las 100 mejores puntuaciones de la Clasificación General ;
- Lotes promocionales : se repartirán 450 lotes promocionales entre las 1500 mejores puntuaciones de la Clasificación General, con exclusión del Participante que haya ganado el primer lote.

En total, se nombrarán 451 Participantes ganadores (en adelante los « **Ganadores** »).

Hay que resaltar que el Sorteo del primer lote se hará en relación a las « 100 mejores puntuaciones ». En consecuencia, si varios Participantes tienen la misma puntuación y esta puntuación es considerada entre las « 100 mejores », todos los Participantes optarán por sorteo al primer lote.

### 4.2 Detalle de los premios

- **Premio principal : en el 1<sup>er</sup> sorteo se ganará el siguiente premio :** Grand Prix WTCC du Qatar – viaje para 2 personas
  - 2 billetes de avión ida/vuelta en clase Económica (equipaje y seguro incluido), con salida desde el aeropuerto o estación más cercana al domicilio del Ganador y con destino a Doha (Qatar);
  - 5 noches en hotel \*\*\*\*\* del tipo Grand Hyatt Doha pour 2 personas, en habitación doble y con desayuno incluido;
  - Pase VIP + VIP Lap para 2 personas y 2 días (incluido el acceso completo a la carrera+tour en coche de carreras+visita a los garages de uno de los equipos);
  - Transfer ida/vuelta al Circuito del Grand Prix du Qatar ;
  - Fechas del viaje : 27/11/2017 - 02/12/2017.

**Valor : 4.000 € TTC**

#### Condiciones:

- Las fechas del viaje en ningún caso podrán modificarse. El Ganador y su invitado tendrán que asegurarse de su disponibilidad para el mismo. En caso contrario, la Sociedad Organizadora se reserva el derecho de dar el premio a otro Participante elegido por sorteo ;
  - Los billetes serán nominativos y no se autoriza el cambio de titular;
  - Es responsabilidad del Ganador y de su invitado cumplir con las condiciones aduaneras y reglamentarias referentes tanto a la salida del territorio como a la entrada en territorio extranjero, disponiendo para ello de un pasaporte o documento de identidad (incluido el visado) dependiendo del caso, y en vigor durante toda la duración del viaje;
  - Es responsabilidad del Ganador y de su invitado el contratar un seguro de responsabilidad civil así como un seguro que cubra los gastos de repatriación y gastos médicos que pudieran producirse durante el viaje.
- **Lotes promocionales : de manera aleatoria se escogerán por sorteo 450 ganadores de entre los 1500 mejores puntuaciones que recibirán uno de los premios siguientes :**
    - 100 sombreros « Team Oscaro » con un valor máximo de 10 €TTC ;
    - 150 camisetas « Oscaro » con un valor máximo de 15 €TTC ;
    - 200 gorras « Oscaro » con un valor máximo de 12 €TTC.

#### **4.3 Entrega de los premios**

Una vez celebrado el sorteo, la Sociedad Organizadora enviará a la mayor brevedad posible la lista de Ganadores a Oscaro. A continuación, Oscaro contactará con dichos Ganadores en el plazo aproximado de 1 mes desde el sorteo, y a través de la dirección de correo electrónico utilizada por cada Participante en el momento de inscribirse en el Juego, para poder así organizar el envío de su premio.

En la hipótesis de que un Ganador no confirme su premio en los primeros 3 días tras la comunicación de Oscaro, o si un Ganador declinase el premio, la Sociedad Organizadora elegirá otro Ganador suplente, con las mismas condiciones descritas antes, y así sucesivamente hasta que el premio sea efectivamente atribuido.

Los Ganadores son totalmente responsables de la validez de los datos indicados en el momento de su inscripción en el Juego y reconocen que la Sociedad Organizadora no será responsable en caso de no contactar o entregar los premios si los datos transmitidos son incompletos, incorrectos o no suficientemente precisos.

#### **4.4 Condiciones en todos los premios**

Todo lo que no esté expresamente incluido en los premios aquí descritos se entiende que serán a cargo del Ganador y de su invitado (por ejemplo gastos de restaurante, transportes, gastos personales, impuestos, ampliación de la estancia y los gastos suplementarios que conllevara, tales como el alojamiento y la modificación de los billetes de avión).

Los premios no pueden ser intercambiados ni permutados, ni ser objeto de contrapartida o equivalente financiero. Las eventuales reclamaciones relacionadas con la entrega del premio, no podrán consistir en una contrapartida financiera o equivalente.

La Sociedad Organizadora no dará ninguna prestación adicional de garantía, asistencia, ejercitar el derecho de disfrute o puesta a disposición, consistiendo los premios únicamente en la puesta en marcha/ejecución de los premios descritos en el presente reglamento.

Los premios son responsabilidad absoluta de Oscaro y en consecuencia la Sociedad Organizadora no será responsable de posibles fallos en los mismos o en su atribución. La Sociedad Organizadora declina toda responsabilidad relativa a las dotaciones defectuosas o que tengan daños.

La Sociedad Organizadora declina expresamente cualquier responsabilidad en incidentes o perjuicios de cualquier naturaleza derivados del disfrute de los premios o del uso realizado, hecho que los Ganadores reconocen expresamente. En consecuencia, los Ganadores renuncian a toda reclamación y recurso contra la Sociedad Organizadora o cualquiera de las sociedades del grupo en todo lo que tenga que ver con los premios, concretamente en la calidad, o cualquier consecuencia generada tras la entrega de los mismos.

La Sociedad Organizadora se reserva la posibilidad de reemplazar los premios por otros de un valor equivalente sin que pueda efectuarse ninguna reclamación al respecto.

## **ARTÍCULO 5 OBLIGACIONES RELATIVAS A LOS CONTENIDOS Y LICENCIA**

### **5.1 Autorizaciones – garantías**

Mediante su participación en el Juego, cada Participante autoriza expresamente a la explotación de su nombre y nombre de usuario/pseudónimo por parte de la Sociedad Organizadora, con fines editoriales y promocionales, en cualquier tipo de soporte (web, TV, etc.).

El Participante autoriza concretamente a la Sociedad Organizadora y a Oscaro a permitir la aparición de su nombre de usuario o pseudónimo en la lista de las 10 mejores puntuaciones (si fuera el caso) en la página web y durante todo el período de duración del juego.

Cada Participante concede a la Sociedad Organizadora una licencia no-exclusiva y voluntaria que permita a la Sociedad Organizadora reproducir, representar, copiar, reeditar, adaptar, traducir y, con carácter general, explotar todo o parte de sus publicaciones/datos efectuados en el cuadro de Juego, y con el único fin de promover las actividades de la Sociedad Organizadora.

Esta licencia se concede a nivel mundial, para ejercitarla sobre todos los soportes y por todos los medios de difusión conocidos o desconocidos a fecha de hoy, y durante todo el período que cubre la protección legal de la Propiedad Intelectual (incluidas renovaciones y prolongaciones).

Cada Participante autoriza igualmente a la Sociedad Organizadora a conceder sublicencias de estos derechos a sus filiales.

## **ARTÍCULO 6 CONSULTAS SOBRE LAS REGLAS DEL JUEGO**

El Reglamento puede modificarse en cualquier momento por parte de la Sociedad Organizadora, mediante un aviso publicado en la página web.

Los Participantes pueden consultar el Reglamento del Juego :

- En cualquier momento una vez se hayan conectado a la web, en la sección « Reglamento ».
- Mediante solicitud escrita y dirigida a EUROSPOORT (EUROSPOORT- Services Jeux Concours- 3, rue Gaston et René Caudron- 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9- FRANCE).

## **ARTÍCULO 7 RESPONSABILIDADES Y RESERVAS**

### **7.1 Responsabilidades**

La Sociedad Organizadora no será declarada responsable en el caso de eventuales disfunciones totales o parciales de la red Internet, provocadas o no por fallos en la administración, seguridad, recogida de datos, integridad o la gestión del Juego. Concretamente no podrá ser responsable por errores, omisiones, imperfecciones, interrupciones, cancelaciones, retrasos en la transmisión, fallos en los circuitos de comunicación y de conexiones, destrucción, degradación o cualquier otro problema relacionado con la red de telecomunicaciones, ordenadores, terminales en línea, servidores o proveedores de accesos.

La Sociedad Organizadora se reserva el derecho de excluir de la participación en el presente Juego a cualquier persona que pueda perjudicar el desarrollo del mismo. También se reserva del derecho de llevar a los Tribunales a quien hubiera hecho trampas, fraude, truco o manipulado las operaciones descritas en el presente Reglamento, incluso quien lo hubiera intentado. Los Ganadores que hayan hecho trampas serán despojados de todo derecho a recibir cualquier tipo de premio.

La Sociedad Organizadora se reserva el derecho, concretamente en el supuesto de necesidad imperiosa, de acortar, prolongar o anular el Juego en todo o parte, si las circunstancias así lo requieren, y los Jugadores reconocen que su responsabilidad no se verá afectada por este hecho.

Siendo los cambios avisados previamente y por todos los medios apropiados, la Sociedad Organizadora se reserva también la posibilidad de suspender momentáneamente la participación en el Juego si ella o sus eventuales prestatarios técnicos (concretamente el alojamiento) no pueden asegurar la continuidad del servicio necesario para el desarrollo del juego.

La Sociedad Organizadora podrá siempre en caso de fuerza mayor, circunstancia fortuita o sobrevenida (incendio, inundación, catástrofe natural, intrusión, uso malintencionado del sistema informático, huelga, cuestionamiento del equilibrio financiero y técnico del Juego, etc.) incluso si viene de su propia responsabilidad (pendiente, siempre que sea de buena fe) suspender el Juego en todo o en parte.



El presente Juego será también anulado en caso de disolución de la Sociedad Organizadora, así como por razones de fuerza mayor, sin que los Participantes tengan derecho de reclamar ninguna indemnización al respecto.

El Reglamento podrá ser modificado por la Sociedad Organizadora en cualquier momento, y siempre dentro del respeto a los principios enunciados anteriormente.

## **7.2 Reservas**

Toda información proporcionada por los Participantes, concretamente la referente a sus coordenadas o datos, y que conlleve anomalías será nula y por lo tanto no considerada.

Los Participantes reconocen que la Sociedad Organizadora no será responsable de perjuicios de ninguna clase (personal, material, financiero u otro) sobrevenidos como ocasión de su participación en el Juego.

## **ARTÍCULO 8 DATOS E INFORMACIONES-LEYES INFORMÁTICAS Y LIBERTADES**

Conforme a lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley nº 8-17 del 6 de enero de 1978, relativo a la informática, ficheros y a las libertades, los Participantes se beneficiarán de un derecho de acceso al fichero informático y a la rectificación de aquellos datos que les conciernan, y pueden así mismo pedir que dichos datos sean eliminados y no utilizados con fines de estudios directos por parte de la Sociedad Organizadora. Para ello se enviará solicitud dirigida a la Sociedad Organizadora: EUROSPORT- Service Jeux - 3, rue Gaston et René Caudron - 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9 - France.

Los datos personales de los Participantes no serán comunicados a terceros.

El tratamiento automatizado de los datos personales de los Jugadores conlleva la declaración a la Comisión Nacional de Informática y Libertades.

## **ARTÍCULO 9 LEY APLICABLE**

El presente Reglamento está sujeto a la ley francesa sin perjuicio de cualquier otra ley que sea de aplicación imperativa.

Para que una eventual reclamación relacionada con el Juego pueda ser tenida en cuenta, deberá ser formulada en un plazo no superior a treinta (30) días a contar desde el final del Juego, siempre por escrito, y dirigida a la siguiente dirección : EUROSPORT - Service Jeux Concours - 3, rue Gaston et René Caudron - 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9.

La Sociedad Organizadora rechazará cualquier cuestión relativa a la aplicación del presente Reglamento o no regulada por el mismo. A excepción de fraude por parte de los Participantes, cualquier reclamación venida como consecuencia de la ejecución del presente Reglamento se resolverá prioritariamente y de manera amistosa entre la Sociedad Organizadora y el Participante.

Todo pleito derivado de la interpretación del presente Reglamento será expresamente sometido a la ley francesa y a la consideración soberana de la Sociedad Organizadora, y en última instancia a la consideración de los Tribunales de Apelación de la jurisdicción de Paris.