

Reglamento Formal de El Juego del Chipirón

Normas generales aplicables a todos los retos de El Juego del Chipirón: retos publicos, retos personalizados, retos especiales y retos solidarios en colaboracion con ONGs.



APLICACION

Todos los retos

PARTICIPANTES

Mayores de edad

FORMATO

Supervivencia por jornadas

RESULTADO

Un ganador o reto desierto

Nota formal: este reglamento recoge las reglas generales del juego. Las condiciones particulares de cada reto, cuando existan, deberán estar publicadas antes de su inicio y no podran contradecir las normas basicas aqui establecidas.

1

Objeto del reglamento

El presente reglamento regula el funcionamiento general de El Juego del Chipirón y sera aplicable a todos los retos disponibles en la aplicacion: retos publicos, retos personalizados, retos especiales y retos solidarios.

La inscripcion, el premio y, en su caso, la aportacion economica de cada reto dependen de su modalidad, conforme a lo establecido en el articulo 3 y en el articulo 14 de este reglamento.

La participacion en cualquier reto implica la aceptacion integral de estas normas.

2

Objetivo del juego

El objetivo de cada participante es permanecer activo en el reto hasta convertirse en el ultimo Chipiron Vivo.

Un reto solo podra finalizar con un unico ganador o quedar desierto conforme a lo previsto en este reglamento.

El Juego del Chipirón ofrece cuatro modalidades de reto. Todas comparten la misma mecánica de juego y se rigen por este reglamento, con las particularidades económicas y organizativas que se indican a continuación y en las condiciones específicas publicadas para cada reto.

Reto Público

Abierto a cualquier usuario mayor de edad. La inscripción es gratuita y el premio es el que la organización determine y publique para el reto.

Reto Personalizado

Reto privado creado por un usuario invitado por El Juego del Chipirón para competir con los participantes que el propio creador invite.

Reto Especial

Reto gratuito con premios propios puestos por la organización, descritos en el detalle del reto antes de su inicio.

Reto Solidario

Reto desarrollado en colaboración con una ONG o fundación. Parte de la aportación de cada participante se destina a la entidad colaboradora.

- Cada reto es independiente de los demás.
- La participación queda vinculada al reto concreto en el que el usuario se inscriba.
- Los jugadores eliminados de un reto podrán inscribirse en nuevos retos posteriores, siempre que cumplan las condiciones de participación aplicables.
- Solo podrán participar usuarios mayores de edad.

5

Retos personalizados

Los retos personalizados permiten a un usuario habilitado crear un reto privado para competir con otros participantes invitados.

- Unicamente los usuarios habilitados por El Juego del Chipirón para esta funcionalidad podran crear retos personalizados.
- El creador del reto personalizado debera indicar el nombre del reto, la competicion elegida, el numero de participantes y, en su caso, la aportacion de inscripcion.
- Los invitados podran acceder al reto mediante invitacion por correo electronico o mediante el enlace habilitado por la aplicacion.
- Los retos personalizados se rigen por este mismo reglamento, salvo en aquellos aspectos organizativos propios del reto que se indiquen expresamente antes de su inicio.

6

Retos especiales

Los retos especiales son retos organizados por El Juego del Chipirón cuya inscripcion es gratuita y cuyo premio no se calcula a partir de aportaciones de los participantes, sino que consiste en uno o varios premios puestos por la organizacion y descritos expresamente antes del inicio del reto.

- La descripcion del premio o premios, junto con las imagenes e informacion que la organizacion considere oportunas, se publicara en el detalle del reto antes de su inicio.
- Las condiciones particulares del reto especial podran establecer un plazo para confirmar la plaza reservada; la falta de confirmacion dentro de dicho plazo podra suponer su perdida.

Jugamos para ganar. Ganamos para ayudar. El Juego del Chipirón colabora con ONGs y fundaciones para dar visibilidad a sus causas y convertir la participacion en los retos en apoyo real a sus proyectos.

Como se construye la colaboracion

01

El Juego del Chipirón conoce la causa, los objetivos y las necesidades de la entidad colaboradora.

02

Se crea un reto solidario vinculado a una competicion de futbol, con la identidad e informacion de la ONG visibles para los participantes.

03

La comunidad participa en el reto mientras la causa y el trabajo de la entidad ganan visibilidad dentro de la aplicacion.

04

La parte solidaria acordada se destina a la ONG y la colaboracion se comunica de forma transparente.

Reparto de la aportacion en un reto solidario

La aportacion de cada participante en un reto solidario se distribuye entre tres destinos:

FONDO DE PREMIOS

ONG COLABORADORA

GASTOS Y PLATAFORMA

El porcentaje asignado a cada destino podra variar de un reto solidario a otro y se publicara en las condiciones particulares del reto antes de su inicio, junto con el nombre, el logotipo y las condiciones especificas de la ONG colaboradora. El Juego del Chipirón podra requerir a las

entidades interesadas en colaborar informacion sobre su organizacion y proyecto a traves del canal habilitado en la aplicacion.

8 Eleccion de equipos

En cada jornada valida, el participante debera seleccionar un equipo entre los equipos disponibles de la competicion elegida para el reto.

Un mismo participante no podra repetir equipo hasta haber utilizado todos los equipos disponibles de dicha competicion.

Cuando todos los equipos disponibles de la competicion hayan sido utilizados por un participante, el sistema podra volver a habilitar la seleccion de equipos conforme al funcionamiento previsto en la aplicacion.

9 Resultado necesario para continuar

El resultado del equipo seleccionado determinara si el participante continua o queda eliminado del reto.

Si el equipo seleccionado gana, el participante continua como Chipiron Vivo.

Si el equipo seleccionado empata o pierde, el participante queda eliminado como Chipiron Frito.

10 Jornadas validas

Solo formaran parte del juego las jornadas cargadas en la base de datos de El Juego del Chipirón para la competicion correspondiente.

La base de datos contendra, con caracter general, jornadas en las que este previsto que participen todos los equipos disponibles de la competicion elegida.

11

Partidos aplazados, suspendidos o no disputados

Si un partido previsto en una jornada valida es aplazado, suspendido o no se disputa por cualquier motivo, los participantes que hubieran seleccionado cualquiera de los equipos implicados en dicho partido quedaran eliminados del reto como Chipiron Frito.

Si el partido aplazado, suspendido o no disputado no afecta a ningun equipo seleccionado por participantes activos, la jornada se considerara cerrada a efectos del juego y el resultado posterior de dicho partido no tendra efecto en el reto.

12

Finalizacion del reto

El reto finalizara cuando, tras el cierre de una jornada, quede un unico participante activo. Ese participante sera declarado ganador del reto.

13

Reto desierto

Si tras el cierre de una jornada todos los participantes activos quedan eliminados y no queda un unico Chipiron Vivo, el reto se declarara desierto.

En caso de reto desierto, no se declarara ganador. En los retos solidarios, la parte de la aportacion ya destinada a la ONG colaboradora no se vera afectada por esta circunstancia.

14

Premios

El premio de cada reto correspondera exclusivamente al unico participante que resulte ganador conforme a este reglamento. Si el reto queda desierto, el premio quedara igualmente desierto.

- **Retos publicos y retos especiales:** la inscripcion es gratuita y el premio es el premio o premios puestos por la organizacion, descritos en el detalle del reto antes de su inicio.
- **Retos personalizados:** el premio se calcula automaticamente a partir de las aportaciones de inscripcion de los participantes.
- **Retos solidarios:** el premio corresponde al porcentaje de la aportacion asignado al fondo de premios, segun lo indicado en el articulo 7.

15

Inscripcion, pagos y devoluciones

La participacion en un reto podra estar sujeta al pago de una inscripcion, de acuerdo con las condiciones particulares publicadas para dicho reto antes de su inicio.

Las condiciones relativas a pagos, medios de pago, confirmacion de inscripcion, cancelaciones y devoluciones deberan figurar en las condiciones particulares aplicables a cada reto.

Salvo que las condiciones particulares del reto indiquen expresamente otra cosa, la inscripcion confirmada dara derecho a participar exclusivamente en el reto concreto al que corresponda.

16**Fiscalidad**

Los premios, cuando existan, podran estar sujetos a las obligaciones fiscales que resulten aplicables en cada momento.

El participante ganador sera responsable de facilitar la informacion necesaria que, en su caso, resulte exigible para la gestion del premio y el cumplimiento de las obligaciones legales correspondientes.

La organizacion podra condicionar la entrega del premio al cumplimiento de los requisitos legales, fiscales y de identificacion que sean aplicables.

17**Verificacion de identidad y uso de cuentas**

- Queda prohibida la creacion o utilizacion de multiples cuentas por una misma persona.
- Queda prohibida la cesion, venta, prestamo o uso compartido de cuentas de usuario.
- Queda prohibida la participacion mediante datos falsos, incompletos o pertenecientes a terceros.
- La organizacion podra establecer medios de verificacion destinados a prevenir o detectar estas conductas.
- En caso de detectarse cualquiera de estas conductas, el usuario o usuarios implicados podran ser eliminados del reto y de la aplicacion.

18**Prohibicion de amaños y conductas fraudulentas**

Queda prohibido cualquier acuerdo, coordinacion o actuacion entre participantes destinado a alterar el desarrollo normal del reto, perjudicar a otros jugadores o comprometer la integridad del juego.

La organizacion podra eliminar a cualquier participante que actue de forma fraudulenta, abusiva o contraria a la buena fe competitiva.

19

Incidencias técnicas y situaciones no previstas

La organización resolverá las incidencias técnicas, errores de funcionamiento, problemas de registro de selecciones y situaciones no previstas expresamente en este reglamento.

Las decisiones adoptadas por la organización en aplicación de este reglamento serán vinculantes para todos los participantes.

20

Contingencias no recogidas en el reglamento

Cualquier contingencia, incidencia, suceso excepcional o suceso que no esté expresamente recogido en este reglamento será analizado por un equipo de El Juego del Chipirón.

Dicho equipo establecerá la resolución que considere más justa atendiendo al espíritu del juego, a la integridad de la competición y a las normas contenidas en este reglamento.

21

Aceptación del reglamento

La participación en El Juego del Chipirón implica la lectura, comprensión y aceptación íntegra de este reglamento.

El usuario deberá abstenerse de participar si no acepta cualquiera de las normas aquí recogidas.

Resumen competitivo

El participante elige un equipo por jornada. Si gana, sigue vivo. Si empata, pierde, se suspende o se aplaza su partido, queda eliminado. El reto termina con un único Chipirón Vivo o queda desierto.

Retos publicos, personalizados, especiales y solidarios comparten esta misma mecanica; solo cambian el origen del premio y, en los retos solidarios, el destino solidario de parte de la aportacion.