Bases y REGLAS del juego

BASES DEL JUEGO

1. INSCRIPCIÓN

- Los equipos pueden ser del tamaño que quieran, siempre cumpliendo la legislación vigente y teniendo en cuenta que el premio será únicamente canjeable para un grupo de hasta 5 participantes.
- Los participantes han de ser mayores de edad o contar con autorización de un tutor legal para poder participar en el juego y en el concurso.
- El acceso al juego y al concurso será totalmente gratuito para los participantes.
- Podrán obtener más información acerca del juego así como de los premios y demás dudas técnicas a través del teléfono de contacto 615044544, correo electrónico resolucioncrimen@amissus.es o a través de las publicaciones en redes sociales de nuestros asociados.

2. LAS PUNTUACIONES Y LOS PREMIOS

- Los equipos deberán de resolver una serie de enigmas para poder resolver la escena del crimen. Esta escena del crimen tendrá al finalizar una hoja que podrán rellenar y que deberán de hacer llegar al correo asociado. Cuanto más cerca estén de la resolución oficial, que se hará llegar en un correo al finalizar el periodo de participación, más posibilidades tendrán de ganar el premio final, a razón de una participación por tips correcto.
- Los tips que deberán de rellenar serán: arma del crimen (entendiéndose como arma del crimen aquel objeto que se usase para llevar a cabo el crimen), escenario del crimen (entendiéndose como escenario del crimen el lugar concreto y correcto donde se llevó a cabo el crimen), nombre de la víctima, nombre del criminal, el móvil o motivo que motivó al criminal a llevar a cabo el crimen, causa de la muerte y una breve recreación de los hechos acontecidos.
- Todos los correos recibirán una respuesta en un plazo de 72 horas naturales desde el momento de envío confirmando únicamente la cantidad de tips que se hubieran acertado, sin especificar cuales lo han sido. En caso de acertar todos los tips, además, se le notificará que entrará a formar parte del concurso.
- Los premios para un solo equipo de hasta 5 personas, no pudiendo dividir el premio. Además, al enviar la resolución deberán de enviar el nombre de todos los participantes, así como un correo electrónico para cada uno de los participantes, dándonos autorización expresa en el correo para poder transmitirles información relacionada con la participación en el presente concurso, sin perjuicio de otras posibles comunicaciones valoradas más adelante en el presente documento.

- El premio o premios consistirá en un bono para canjear durante un año natural desde la entrega de los mismos para la realización de 3 habitaciones de escapismo en las instalaciones de La Casa de los Enigmas SL, asociado del responsable de este juego y promotor.

3. ACEPTACIÓN DE PREMIO. -

Al recibir el Premio, los participantes lo aceptan sin que exista ninguna otra obligación por parte del Organizador. Los ganadores y/o su padre, madre y/o tutor en caso de los menores, convienen liberar y eximir de toda responsabilidad al Organizador, así como a sus respectivos empleados y directivos y a cualquier otra persona directamente involucrada en el Concurso, de toda responsabilidad que en cualquier forma pueda surgir directa o indirectamente de su participación en el Concurso. El Organizador podrá solicitar al Ganador que suscriban un formulario de exención de responsabilidad.

4. DINÁMICA DEL JUEGO

Para empezar el juego deberán de leer el panel de cartón pluma de 40x130 centímetros, donde se exponen las instrucciones del juego, así como una serie de códigos de QR, los cuales contendrán información una vez se lean con una aplicación que permita su lectura. No obstante, para poder acceder a la información tendrán que resolver un enigma cuya respuesta se encontrará entre los 7 paneles de lectura e información acerca de la novela negra en canarias y novela criminalística.

Una vez resuelto el crimen y rellenado la hoja que estará en el último de los códigos QR, nos deberán de enviar un correo informando debidamente de todos los tips que se recogen en la hoja de resumen rellenándolo con las conclusiones que el grupo hubiera conseguido.

Posteriormente el equipo de Eulogio Omar Campos Cutillas, apoyado por La Casa de los Enigmas SL y sus asociados, decidirá cuantos tips han conseguido acertar y mandará una valoración, entrando al concurso más tarde con un número de participaciones igual al número de tips que hubieran acertado.

5. RESPONSABILIDAD Y ALCANCE. -

Ni Organizador ni sus colaboradores será responsable por los daños y perjuicios que pudiera sufrir cualquiera de los Participantes en su persona o bienes, con motivo o en ocasión de su participación en el Concurso, o del retiro o utilización de su Premio. Los Participantes, con su sola participación en el Concurso, aceptan de pleno derecho todas y cada una de las disposiciones previstas en las presentes Bases y Condiciones.

Por el sólo hecho de participar, los participantes aceptan hacerse responsables del riesgo propio de ser un juego urbano extremo, teniendo que demostrar civismo y buen orden y cuidado con el mobiliario urbano y los ciudadanos, procurando en todo momento mantener una postura acorde con los buenos modos y convivencia ciudadana, comprometiéndome a no reclamar al Organizador o a ningún otro tercero involucrado en el Concurso por los daños sufridos durante la realización de juego y Aventura Gráfica en cuestión. Asimismo, por el sólo hecho de participar en el Concurso/juego, los Participantes reconocen que los juegos en entorno urbanos u abierto son una actividad en la que pueden producirse lesiones físicas como: cortes, distensiones, roturas, contusiones, parálisis, daños a si mismo o a terceras personas, e incluso la muerte. Por el sólo hecho de participar en el Concurso, los Participantes reconocen estar en perfecto estado de salud y que no tienen ninguna secuela que le impida realizar la actividad para la cual se han inscrito.

Los únicos datos que recabaremos de los participantes son aquellos que nos harán llegar para poder participar, que serán los nombres de los participantes y sus correos electrónicos y que únicamente obtendremos cuando al resolver el juego los participantes nos lo comuniquen.

En ningún caso el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria ni el Mercado de Vegueta tendrá responsabilidad alguna acerca del contenido del juego. Bilenio Producciones SL tiene la responsabilidad total acerca de los contenidos vertidos sobre los paneles de 1x2 metros, así como la autoría y derechos de imagen finales. Eulogio Omar Campos Cutillas posee los derechos de imagen, autoría y responsabilidad de los contenidos vertidos en el panel de 3x2,44 metros, así como los mismos derechos, autoría y responsabilidad del cartel de cartón pluma de 40x130 centímetros acompañante al cartel principal que sirve de explicación.

6. EXHIBICIÓN IMAGENES Y LOS DATOS PERSONALES. -

Por el hecho de participar, cada Participante autoriza, y asimismo asegura que cuenta con la autorización del resto de las personas fotografiadas en la foto (en caso de haberlas) para que el Organizador exhiba y publique la Foto, en la forma que el Organizador considere oportuna, con fines comerciales y de publicidad, sin derecho de compensación alguna, durante la vigencia del Concurso y hasta transcurridos tres años de la finalización de la misma.

El Organizador recopilará en una base de datos la información personal presentada por los participantes. Los Organizadores, están autorizados a utilizar dicha información para seleccionar al ganador del Concurso y para enviar periódicamente boletines e información relacionados con los juegos que se organicen. Todo participante al inscribirse en el Concurso concede autorización al uso de su información personal para dichos fines. Para conseguir más información de las reglas y normas de privacidad del Organizador, el participante puede ingresar a la siguiente dirección:

Los participantes podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación y/o supresión sobre sus datos (Ley 25.326). La provisión de los datos por parte de los participantes de la promoción es voluntaria y los participantes serán responsables de toda la información enviada. La participación en el Concurso implica de parte del participante el consentimiento previsto.

7. PROPIEDAD INTELECTUAL. -

El juego, sus contenidos, reglas y dinámicas asociadas, así como representaciones gráficas y textos son propiedad intelectual de Eulogio Omar Campos Cutillas o bien cuenta con la autorización expresa de sus legítimos dueños y responsables. Su uso queda restringido a las condiciones establecidas en este documento y a aquellas definidas por la Organización.

8. LUGAR DE EJECUCIÓN Y DURACIÓN. –

La ejecución del juego y la distribución de todo lo aquí expuesto se hará en dos escenarios: uno físico y otro digital.

El físico será el espacio del Mercado de Vegueta, situado en la capital de las Palmas de Gran Canaria, pudiendo cambiar el espacio físico según las designaciones del Ayuntamiento de las Palmas de Gran Canaria, siempre avisando a los participantes a través de nuestros canales de comunicación oficiales.

El espacio digital será accesible a través de los códigos QR dispuestos en la exposición y accesible para todo el mundo que pase cerca físicamente de los mismos.

El tiempo de duración será de tres meses, desde el día 20 de julio de 2021 hasta el 20 de octubre de 2021 durante el horario de apertura del Mercado de Vegueta o en el horario de apertura donde disponga el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria. El envío de la resolución final con todo explicado a todos los participantes se realizará la semana del 25 de octubre de 2021, así como el resultado del sorteo.

9. INCUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS. –

Invalidaremos todo aquel caso de participantes que el comité designado para ello considere que ha habido trampas o posibilidad de trampas, poniéndose en contacto con los posibles infractores para esclarecer el asunto.

Se considerarán trampa o incumplimiento de las normas los siguientes supuestos:

- Todo aquel comportamiento antideportivo que intente conseguir más participaciones de las reglamentadas realizando varios envíos con diferentes cuentas de correo o similares.
- Texto de resolución del crimen excesivamente similar a otro texto de otro grupo de participantes con el que pudieran estar vinculados.
- Personas que estén involucradas en la organización de este evento y que intenten participar o personas que, aún sin estar involucradas en la organización pero de las que exista sospecha alguna sobre filtraciones del juego por parte de personas que sí que estén participando en la organización.
- Duplicidades de correos electrónicos entre diferentes grupos, así como duplicidades en nombres completos de participantes.
- Varios intentos de “prueba y error” enviando correos sucesivos desde la misma o de cuentas diferentes, cambiando puntos para ver cuales son correctos y cuales incorrectos.
- Impedir de cualquier manera el acceso al juego a otros participantes.

También se considerarán otras actitudes que, aunque no estén aquí expuestas, puedan ser consideradas antideportivas o que atenten contra los derechos de otros participantes de alguna forma.