

## BASES LEGALES

"Fantasy La Vuelta 21 by Tissot"

### **Artículo 1 - Organización**

1.1. UNIPUBLIC S.A.U. , con domicilio social en Calle Isla del Hierro, 7 (planta 3, 28703, San Sebastián de los Reyes, Madrid (en adelante "Unipublic"), organiza La Vuelta y como tal, posee los derechos exclusivos de explotación relacionados con este evento.

Con motivo de la edición 2021 de La Vuelta , que se celebrará del 14 de agosto al 5 de septiembre de 2021, Unipublic está organizando una competición virtual en la que se puede participar libremente, sin necesidad de comprar nada, llamada Fantasy La Vuelta by Tissot (en adelante denominado "Competición Fantasy").

1.2. La competición fantasy tendrá lugar desde las 10:30 horas (UTC +1) del 27 de julio 2021 hasta el final del último día de La Vuelta 21 (5 de septiembre 2021, fecha y hora mostradas en España), en una página web y aplicación móvil accesible a través de la siguiente dirección: <https://biwenger.as.com/>

En el caso de que La Vuelta 21 se posponga por cualquier motivo, la duración de la Competición Fantasy se extenderá hasta el final de la última etapa.

### **Artículo 2- Condiciones de participación**

#### 2.1. Participantes

2.1.1. La competición fantasy está abierta a toda persona i) de 18 años o más, ii) de cualquier nacionalidad (en adelante individual y colectivamente denominados "Participante(s)").

2.1.2. La participación en la Competición Fantasy es personal e intransferible. Un Participante no puede, bajo ninguna circunstancia, entrar utilizando varias cuentas, en particular bajo varios seudónimos o en nombre de otros Participantes, o bajo una identidad falsa con información de contacto falsa, o utilizar la identidad e información de contacto de un tercero por cualquier medio.

#### 2.2. Aceptación del reglamento

2.2.1. Al participar en la Competición Fantasy, los Participantes aceptan irrevocablemente el presente reglamento (en adelante, el "Reglamento") en su totalidad, así como las normas de conducta de Internet (Netiqueta) y las leyes y reglamentos aplicables a los concursos y competiciones.

2.2.2. El incumplimiento de las condiciones de inscripción establecidas en el presente Reglamento o cualquier acción que parezca violar la ley española y/o las normas de conducta de Internet pueden ser castigadas mediante la cancelación de la inscripción del Participante en la competición fantasy y la prohibición de participar en el futuro.

### **Artículo 3 - Principios del Juego/Cómo jugar**

#### 3.1. Principios del juego

3.1.1. Este es un juego virtual en el que el participante debe elegir corredores reales de la verdadera La Vuelta 21, para crear un equipo. En total, hay 21 etapas en el evento.

3.1.2. En cada etapa, en función de los resultados reales obtenidos por los corredores elegidos por el jugador en esa etapa, la Competición Fantasy asignará un mayor o menor número de puntos. Los detalles exactos para el cálculo de la puntuación se pueden ver en la sección 4.3 más abajo.

3.1.3. El participante tendrá la oportunidad de crear su propia liga personal en el sitio web <https://biwenger.as.com/> y/o en la aplicación móvil Biwenger.

3.2. Condiciones de entrada

3.2.1. Para participar en el Concurso, cada participante debe:

\* Ir a la página web <https://biwenger.as.com/> o aplicación móvil Biwenger

\* Rellenar el formulario de inscripción de la Competición Fantasy proporcionando su apellido, nombre y correo electrónico

\* Elegir un nombre de usuario

\* Rellenar los formularios de inscripción

Para poder participar en la Competición Fantasy, cada Participante debe leer y aceptar las Reglas de la Competición fantasy, disponibles en <https://biwenger.as.com/>

3.2.2. Sólo se aceptará una inscripción por participante (mismo apellido, nombre y dirección de correo electrónico).

Cualquier intento, por parte de una persona, de participar en la Competición Fantasy varias veces llevará a la cancelación de todas las inscripciones hechas por el Participante en cuestión.

3.2.3. El incumplimiento de las condiciones de inscripción establecidas en el presente artículo 3, y más en general, darán lugar a la descalificación del Participante de la Competición Fantasy.

3.2.4. El Reglamento puede ser enviado a cualquier persona que lo solicite a Unipublic, de forma gratuita.

Los participantes no recibirán ningún reembolso por los gastos incurridos por el acceso a Internet.

#### **Artículo 4 - Reglas de juego**

4.1. Elaboración del equipo / Estado de los ciclistas del equipo

4.1.1. Elaboración del equipo

4.1.1.1. Cuando un jugador comienza el juego, necesita usar su presupuesto virtual de cien millones de euros (120.000.000€) para elegir un equipo de corredores que participarán en La Vuelta 21. El equipo del jugador se hará hasta un máximo de ocho (8) ciclistas.

En el modo "clásico o fantasy", el participante no ganará ningún punto si selecciona siete (7) ciclistas o menos en su equipo.

4.1.2. Estado de los ciclistas del equipo

4.1.2.1. El jugador deberá asignar un estatus a cada ciclista de su equipo, antes de comenzar la siguiente etapa:

1 (uno) capitán de la etapa

7 (siete) ciclistas de equipo

4.1.2.2. El estatus elegido influirá en el número de puntos que el jugador pueda conseguir, y eso se basará en las condiciones explicadas en la sección 4.3.

4.1.2.3. El valor por defecto de los niveles de estatus que un jugador de a los ciclistas de su equipo se transferirá automáticamente a la siguiente etapa, en caso de que el jugador

no haga cambios antes de la etapa.

4.1.2.4. El jugador puede cambiar el estatus de un corredor dentro de su equipo, siempre y cuando la siguiente etapa no haya empezado.

4.1.2.5. Para cada etapa, el participante deberá elegir, al menos:

1 corredor de la categoría "Líder"

1 corredor de la categoría "Sprinter"

1 corredor de la categoría "Escalador"

1 corredor de la categoría "Polivalente"

4.2. Los cambios realizados durante el evento

4.2.1. Todos los jugadores registrados tendrán la posibilidad de hacer cambios sustituyendo ciclistas de su propio equipo por otro ciclista adicional que no sea todavía un miembro de su equipo. El número máximo de cambios permitidos por etapa será definido por el administrador de cada liga. En la LIGA FANTASY OFICIAL: LA VUELTA 21 BY TISSOT no estarán permitidos los cambios durante la etapa, siendo permitido hacer cambios ilimitados fuera de etapa.

4.3. Puntuación

4.3.1. Los puntos otorgados por los corredores elegidos por el participante en cada etapa de La Vuelta 21

4.3.1.1. Los participantes son premiados con puntos de acuerdo con la siguiente escala de puntos:

## Sistema de puntuación

### Puntos por etapa

Al término de cada etapa, se actualizará la clasificación con la suma de puntos obtenidos por los ciclistas de la siguiente forma (todas las puntuaciones se duplicarán para el capitán del equipo).

Puesto en la etapa		Clasificación en sprint intermedio		Clasificación en las cimas de los puertos de montaña	
Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos
1º	200 puntos	1º	15 puntos	Puertos CE y 1ª categoría	
2º	150 puntos	2º	12 puntos	1º	30 puntos
3º	120 puntos	3º	10 puntos	2º	20 puntos
4º	100 puntos	4º	8 puntos	3º	10 puntos
5º	90 puntos	5º	6 puntos	4º	6 puntos
6º	80 puntos	6º	5 puntos	5º	2 puntos

7º	70 puntos	7º	4 puntos		
8º	65 puntos	8º	3 puntos	Puertos de 2ª categoría	
9º	60 puntos	9º	2 puntos	1º	15 puntos
10º	55 puntos	10º	1 punto	2º	10 puntos
11º	50 puntos			3º	5 puntos
12º	45 puntos			4º	3 puntos
13º	40 puntos				
14º	35 puntos			Puertos de 3ª categoría	
15º	30 puntos			1º	10 puntos
16º	25 puntos			2º	5 puntos
17º	20 puntos				
18º	15 puntos			Puertos de 4ª categoría	
19º	10 puntos			1º	5 puntos
20º	9 puntos				
21º al 25º	8 puntos				
26º al 30º	7 puntos				
31º al 35º	6 puntos				
36º al 40º	5 puntos				
41º al 50º	4 puntos				
51º al 60º	3 puntos				
61º al 80º	2 puntos				
81º al 100º	1 punto				

## Puntos de bonificación por etapa

Después de cada etapa, los corredores recibirán los siguientes puntos de acuerdo con su posición en cada una de las clasificaciones generales. Todos los puntos que verás a continuación se multiplicarán por cinco al final de la última etapa

Posición en la clasificación general		Posición en la clasificación por puntos		Posición en la clasificación de la montaña		Posición en la clasificación del mejor joven	
Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos
1º	50 puntos	1º	30 puntos	1º	30 puntos	1º	20 puntos
2º	45 puntos	2º	26 puntos	2º	26 puntos	2º	18 puntos
3º	40 puntos	3º	22 puntos	3º	22 puntos	3º	16 puntos
4º	35 puntos	4º	20 puntos	4º	20 puntos	4º	14 puntos
5º	30 puntos	5º	18 puntos	5º	18 puntos	5º	12 puntos
6º	28 puntos	6º	16 puntos	6º	16 puntos	6º	10 puntos
7º	26 puntos	7º	14 puntos	7º	14 puntos	7º	9 puntos
8º	24 puntos	8º	12 puntos	8º	12 puntos	8º	8 puntos
9º	22 puntos	9º	10 puntos	9º	10 puntos	9º	7 puntos
10º	21 puntos	10º	8 puntos	10º	8 puntos	10º	6 puntos
11º	20 puntos	11º	6 puntos	11º	6 puntos	11º	5 puntos
12º	19 puntos	12º	4 puntos	12º	4 puntos	12º	4 puntos
13º	18 puntos	13º	3 puntos	13º	3 puntos	13º	3 puntos
14º	17 puntos	14º	2 puntos	14º	2 puntos	14º	2 puntos
15º	16 puntos	15º	1 punto	15º	1 punto	15º	1 punto
16º	15 puntos						
17º	14 puntos						

18º	13 puntos						
19º	12 puntos						
20º	11 puntos						
21º al 25º	10 puntos						
26º al 30º	9 puntos						
31º al 35º	8 puntos						
36º al 40º	7 puntos						
41º al 45º	6 puntos						
46º al 50º	5 puntos						
51º al 60º	4 puntos						
61º al 70º	3 puntos						
71º al 80º	2 puntos						
81º al 100º	1 punto						

4.3.1.2. Antes de cada etapa, los jugadores podrán elegir 1 (uno) capitán de etapa. Los puntos ganados durante esta etapa por el capitán se duplicarán. Los puntos ganados por los otros ciclistas del equipo del jugador (los "ciclistas de equipo") no se duplicarán.

4.3.2. En el caso de que un corredor abandone durante una etapa particular de La Vuelta 21 los puntos que habría ganado antes del momento en que se retiró serán asignados al jugador.

Si un corredor que pertenece al equipo del jugador abandona durante una etapa concreta de La Vuelta 21, el Participante podrá usar uno de los cambios disponibles para reemplazarlo por otro ciclista.

#### 4.3. Valoración de Ciclistas

Para determinar el valor virtual de los ciclistas se seguirán los siguientes criterios:

- Clasificación LA VUELTA 2019 y 2020
- Clasificación TOUR DE FRANCIA 2020 y 2021

- Criterios subjetivos del comité organizador

## **Artículo 5 - Premios**

5.1. Premios de acuerdo a la clasificación general de los participantes. Habrá diez (10) premios (en adelante denominado "Premio(s)") que se otorgue durante la duración de la Competición Fantasy.

Estos premios son los siguientes:

### **Premio 1: 1er puesto - Clasificación general:**

Reloj Super Sport Chrono by Tissot (valorado en 425€) + maillot de La Roja firmado por el ganador de La Vuelta 21 (valorado en 89€)

### **Premio 2: 2º y 3º puesto - Clasificación general:**

Maillot y culotte Tissot by Santini + maillot de La Roja firmado por el ganador de La Vuelta 21 (valorado en 89€)

### **Premio 3: 4º y 5º puesto - Clasificación general:**

Maillot verde Santini de La Vuelta firmado por el ganador de la clasificación general por puntos (valorado en 89€) + bike multitool by Tissot

### **Premio 4: 6ª y 7ª posición - Clasificación general:**

Maillot de lunares azules Santini de La Vuelta firmado por el ganador de la clasificación general de la montaña (valorado en 89€) + bike multitool by Tissot

### **Premio 5: 8º , 9º y 10º puesto - Clasificación general:**

Maillot blanco Santini de La Vuelta firmado por el ganador de la clasificación general del mejor joven (valorado en 89€) + bike multitool by Tissot

## **Artículo 6 Resolución de los ganadores/Información sobre los ganadores**

6.1. Resolución de los ganadores (en adelante denominados "Ganador(es)")

6.1.1 Resolución de los ganadores en la clasificación general (al final de La Vuelta 21)

Los participantes que serán considerados ganadores de la clasificación general La Vuelta 21 son los 10 jugadores que hayan ganado el mayor número de puntos durante la totalidad del juego. Se establecerá un ranking en orden descendente al final de la etapa 21 de La Vuelta 21.

Si hay un empate entre dos jugadores al final de la competición, se romperá de la siguiente manera, en orden de prioridad:

- 1- Quedará por delante el que tenga una mejor posición media en las jornadas.
- 2-Si se mantiene el empate, quedaría por delante el más veterano, es decir, el que entró antes a la competición.

Si estos 2 puntos aún no rompen el empate, se hará un sorteo para determinar qué jugador gana. El sorteo se hará electrónicamente y, será aleatorio.

## 6.2 Información a los ganadores

6.2.1. Unipublic informará a los ganadores individualmente de las clasificaciones y de cualquier posible sorteo por correo electrónico, enviado a la dirección indicada en el momento de la inscripción, como se establece en el artículo 3.

Sólo los ganadores del concurso serán informados de los resultados. No se enviarán correos electrónicos, ni siquiera como respuesta, a los participantes que no son nombrados ganadores.

6.2.2. Cada ganador debe aceptar su Premio dentro de las setenta y dos (72) horas siguientes a la recepción en su dirección de correo electrónico del correo de confirmación mencionado en el artículo.

Los ganadores deben proporcionar su dirección postal en su respuesta. Si un ganador no acepta su premio en el plazo establecido en este artículo, dicho ganador se considerará que ha rechazado su premio y Unipublic será libre de disponer de dicho premio como considere oportuno y no se le considerará responsable a este respecto.

6.2.3. En el caso de que uno o varios ganadores no acepten sus premios o no lo hayan hecho en las condiciones establecidas en el presente Reglamento, se considerará que el o los premios no han sido entregados y se convertirá una vez más en propiedad de Unipublic. Unipublic no será responsable de ninguna manera en este sentido.

En el caso de que los datos proporcionados por un Ganador en el formulario de inscripción mencionado en el artículo 3.2.1 sean inutilizables (detalles incompletos, dirección de correo electrónico incorrecta o inexistente, etc.), el Ganador en cuestión se considerará que no ha aceptado su premio. Por lo tanto, el premio se considerará perdido y Unipublic será libre de disponer de dicho premio como crea conveniente, y no será responsable de ninguna manera en este sentido.



## **Artículo 7 - Distribución y disfrute del premio o premios**

7.1. Unipublic no se hará responsable si el/los ganador/es no puede/n disfrutar de su/s premio/s por razones que están fuera del control de Unipublic.

7.2. Los Ganadores deben estar al día con todas las formalidades requeridas para poder tomar la posesión de su premio y disfrutarlo. Los ganadores declaran que tienen la capacidad física y jurídica para recibir y disfrutar del Premio. Unipublic no será responsable a este respecto.

7.3. El o los premios ofrecidos no darán lugar a ninguna reclamación de ningún tipo por parte de los ganadores. El/los premios no pueden, bajo ninguna circunstancia, ser cambiados por dinero en efectivo o por otros premios.

7.4. Si las circunstancias lo requieren, Unipublic se reserva el derecho de sustituir los Premios anunciados por otros premios de valor equivalente. Unipublic no será responsable a este respecto.

7.5. Unipublic no será responsable de ninguna manera por cualquier incidente y/o accidente que pueda ocurrir durante el disfrute de los premios por los ganadores o por sus acompañantes.

## **Artículo 8 - Responsabilidad**

8.1. La responsabilidad de Unipublic está estrictamente limitada a la entrega del premio o premios, válidamente ganados en conformidad con las disposiciones del presente Reglamento, a expensas de que cada participante se atenga a las disposiciones de este Reglamento, excepto en el caso de que dicha entrega sea imposible por razones ajenas al control de Unipublic.

8.2. Unipublic no puede ser considerado responsable de ninguna manera si la fuerza mayor o eventos fuera de su control hacen que sea imposible llevar a cabo la Competición Fantasy con normalidad, y/o entregar los Premios, y/o para que los Ganadores disfruten sus premios, o si las circunstancias son tales que Unipublic debe acortar, posponer o cancelar la Competición Fantasy o cambiar sus términos y condiciones.

8.3. Unipublic no será responsable de ninguna manera en el caso de lo siguiente: una anomalía, un mal funcionamiento o un error que afecte a Internet o Intranet que impida el buen funcionamiento de la Competición Fantasy; fallo técnico del equipo de recepción del participante que impide el buen funcionamiento o la realización de la Competición Fantasy; fallo técnico o desconexión accidental por parte de la compañía telefónica del Participante o proveedor de servicios de Internet de las líneas de comunicación, impidiendo el buen funcionamiento de la Competición Fantasy; problemas y mal funcionamiento del proveedor de servicios, software o equipo; fallo técnico de las páginas web <https://biwenger.as.com/> o aplicación móvil Biwenger; errores humanos o problemas eléctricos que impiden el buen funcionamiento de la Competición fantasy; cualquier perturbación que pueda afectar el buen funcionamiento

de la Competición Fantasy; un evento de fuerza mayor como se define en la jurisprudencia del Tribunal Supremo español.

8.4. Cada Participante es totalmente responsable de su conexión a través de los sitios web <https://biwenger.as.com/> o la aplicación móvil Biwenger.

Unipublic no será responsable de ninguna manera en el caso de que sea imposible acceder o haya una interrupción en el acceso a los sitios web <https://biwenger.as.com/> o la aplicación móvil Biwenger por razones técnicas, actualización o mantenimiento. Unipublic no será responsable de ninguna manera por tales interrupciones o a consecuencias de ello.

8.5. La participación en la Competición Fantasy a través de Internet implica el conocimiento y la aceptación de las características y límites de Internet, en particular en lo que respecta al rendimiento técnico y la respuesta y tiempo para consultar, solicitar o transferir información. Unipublic no será responsable de ninguna manera por la falta de protección de ciertos datos contra posibles robos o el riesgo de virus.

Unipublic no será responsable en caso de un mal funcionamiento de Internet, particularmente como resultado de actos maliciosos externos que impiden el buen funcionamiento de la Competición Fantasy.

8.6. Unipublic no será responsable si, por razones fuera del control de Unipublic: el/los premio(s) no se entregan (por ejemplo, un Ganador no acepta el Premio dentro de los límites asignados en tiempo establecido en el artículo 5.2, el correo electrónico no se recibe por cualquier razón, el premio(s) no es(son) recibido por correo en la dirección proporcionada por cualquier razón, se da una dirección incorrecta por el Ganador, el Premio es robado o perdido en tránsito, etc.); el/los premio(s) se encuentra(n) dañado(s) o destruido(s) al ser entregado(s) al ganador(es); posteriormente a su entrega, el premio o premios se pierden o dañan por cualquier razón.

En cualquier caso, no se ofrecerá ninguna compensación al Ganador si no puede disfrutar de su Premio por razones que están fuera del control de Unipublic.

Si, por razones independientes a Unipublic, el premio o premios no pueden ser entregados al ganador o ganadores, este último pierden sus derechos sobre dicho(s) premio(s).

8.7. Unipublic no será responsable de ninguna manera de los incidentes y/o accidentes que puedan ocurrir durante el disfrute de los Premios por el Ganador

## **Artículo 9 - Datos personales**

9.1. Dentro del ámbito de la Competición Fantasy, Unipublic es el Controlador de los datos personales comunicados por los Participantes que se conservan durante un período de tres (3) años, antes de ser eliminados.

9.2. Al organizar la Competición Fantasy, Unipublic utiliza un subcontratista, AS Biwenger, que ofrece todas las garantías relativas a la aplicación de medidas técnicas y

organizativas para asegurar que el tratamiento cumple los requisitos de la Ley española de protección de datos.

9.3. Unipublic informa al Participante de que los datos recogidos como parte de su registro y la participación en la Competición Fantasy se utilizarán para los siguientes fines: asegurar la inscripción y el buen funcionamiento de la Competición Fantasy, así como el envío de los lotes a los ganadores, informar a los participantes, sólo en la medida en que hayan indicado su acuerdo marcando la casilla correspondiente:

- ofertas e informaciones relativas a La Vuelta 21
- ofertas e información relacionada con Diario AS - Biwenger,

Y con sujeción a la anonimización de la información, producir estadísticas y estudios relativos a la actividad de Unipublic.

9.4. Unipublic se compromete a respetar la confidencialidad de los datos personales comunicados por los Participantes y procesarlos en cumplimiento de la Ley española de Protección de Datos.

El Participante es responsable de la confidencialidad de la contraseña y del identificador que él/ella elegirá cuando se registre en el sitio.

El participante se compromete a tomar todas las medidas de confidencialidad y protección para garantizar el acceso a su cuenta, y no revelar la contraseña o el identificador a terceros.

Por datos personales, Unipublic entiende, sin que esta lista sea exhaustiva, los siguientes datos: apellido, nombre, dirección de correo electrónico, código postal, dirección postal, apodo, zona horaria (en adelante los "Datos"). Estos son los datos que el Participante comunica al crear una cuenta en el Sitio.

La obligatoriedad de los datos se indica con un asterisco al Participante cuando son recogidos en el formulario. Los datos no precedidos de un asterisco se consideran opcionales. Los datos recogidos durante el registro del participante permiten la creación de su cuenta.

En el momento de la inscripción y durante la Competición Fantasy, el Participante comunica sus datos al Subcontratista directamente en la plataforma desarrollada por este último.

El subcontratista actúa en nombre y de acuerdo con las instrucciones de Unipublic.

Unipublic podrá transferir de forma segura ciertos datos a terceros para asegurar la entrega del lote, para combatir fraude y, más en general, cualquier actividad criminalmente reprobable. Unipublic también puede revelar los datos en respuesta a un requerimiento de las autoridades legales o reguladoras.

9.5. De conformidad con la normativa sobre la protección de los datos personales el Participante tiene derecho a acceder, rectificar, eliminar, restringir el procesamiento, objetar a los datos portabilidad, en lo que respecta a los datos relativos a su cuenta.

El Participante ejerce sus derechos relativos a la limitación del tratamiento, el derecho a objetar, el derecho a la portabilidad de los datos, y el derecho post-mortem completando el presente formulario que será enviado automáticamente a [lopd@unipublic.es](mailto:lopd@unipublic.es)

El participante también podrá ejercer sus derechos por correo a la siguiente dirección:

Unipublic S.A.U. C/ Isla del Hierro 7, San Sebastián De Los Reyes 28703 (Madrid).

**Derechos de acceso:** El participante tiene la posibilidad de modificar sus datos de acceso yendo directamente a su cuenta.

**Derecho de rectificación:** El Participante tiene la posibilidad de modificar sus datos directamente en su cuenta, si son inexactos o incompletos.

**Derecho de cancelación:** El participante puede, al entrar en su perfil, eliminar su cuenta.

**Derecho a restringir el procesamiento:** El participante puede pedirnos que dejemos de procesar algunos de sus datos.

**Derecho de objeción:** El participante tiene derecho a oponerse al tratamiento de sus datos personales en cualquier momento.

**Post-mortem:** El participante también tiene derecho a dar instrucciones sobre el almacenamiento, la eliminación y la comunicación de sus datos después de su muerte. Estos derechos serán ejercidos por sus sucesores.

Se informa al Participante que, en caso de que desee suprimir, restringir el tratamiento o objetar el tratamiento de los datos relativos a su cuenta, el Participante no podrá seguir participando en la Competición Fantasy. El Organizador no podrá comunicarse útilmente sin que le proporcione toda la información relacionada con el juego y, en consecuencia, libera al organizador de toda responsabilidad.

Se solicitará al Participante una copia del documento de identidad para verificar que su identidad no ha sido mal utilizada. Esta información será destruida tan pronto como Unipublic haya procesado su solicitud.

Unipublic responderá a su solicitud de ejercer los derechos dentro del plazo legal de treinta (30) días tras la recepción del documento de identidad, siempre que esta solicitud esté completa. Toda solicitud que no proporcione toda la información necesaria para procesarla dentro del plazo legal interrumpirá este plazo y lo extenderá hasta que se obtengan todos los documentos necesarios.

Unipublic no vende ni alquila ningún dato personal a terceros. Unipublic utiliza los datos en estricto cumplimiento con la ley de protección de datos personales aplicable.

Los participantes siguen controlando el uso de sus datos personales al dar o retirar sus consentimientos en cualquier momento.

## **ARTÍCULO 10. - Cookies**

Unipublic utiliza cookies para permitir que el Participante navegue y participe en nuestra Competición Fantasy , con el fin de saber cómo se utiliza el sitio sobre la base de datos y, por último, permitir al participante utilizar las características de las redes sociales. Al conectarse a través de las redes sociales, el participante debe aceptar sus credenciales antes de validar la creación de la cuenta.

Se requiere el consentimiento del participante en el paso de validación. Como parte de la Competición Fantasy, utilizamos las siguientes Cookies:

### 10.1 Cookies técnicas, conocidas como Cookies esenciales

Estas cookies son esenciales para el buen funcionamiento y la navegación en el sitio. Sin ellas, el participante no podría navegar por el sitio o utilizar algunas de sus funciones. Estas cookies son esenciales y no almacenan ningún dato personal.

### 10.2. Cookies de rendimiento

Estas cookies nos permiten analizar la navegación de nuestro sitio, crear estadísticas y también mejorar la experiencia de usuario del participante. Los análisis se llevan a cabo sobre datos agregados . Por ejemplo, las cookies de medición de audiencia nos muestran las páginas más visitadas del sitio, para comprender mejor los patrones de uso general del sitio y anticipar las dificultades que el Participante probablemente encuentre en el sitio. Estas cookies nos permiten mejorar el sitio.

### 10.3 Cookies de redes sociales

Estas cookies permiten al Participante registrarse con su cuenta, para compartir contenido de nuestro sitio web con sus amigos y fans de las redes sociales. Como se indica en el sitio del Juego, este tipo de cookie debe ser aceptada primero por el Participante.

## **Artículo 11 - Formalidades legales / Modificaciones del reglamento**

11.1. Durante la duración de la Competición Fantasy, las Reglas también pueden ser leídas en las siguientes páginas web: <https://biwenger.as.com/>. También en la aplicación móvil Biwenger.

Puede obtenerse gratuitamente un ejemplar del Reglamento mediante una simple solicitud enviada por escrito a la siguiente dirección: Unipublic S.A.U. Calle Isla del Hierro, 7. 28703. San Sebastián de los Reyes (Madrid).

11.2. Unipublic puede, en cualquier momento, modificar este Reglamento mediante enmienda.

## **Artículo 12. - Verificación de la identidad**

Los Participantes autorizan todas las verificaciones de su identidad y edad. Cualquier indicación de una falsa identidad y/o edad puede provocar la cancelación de la inscripción de un individuo en la Competición Fantasy y, en su caso, imposibilitar que un ganador disfrute de su premio, y esto es expresamente reconocido y aceptado por cada participante.

### **Artículo 13 - Fraude**

13.1. Toda inscripción que contenga información fraudulenta, falsa, incompleta o ilegible o inscripción de un Participante cuyos datos son incorrectos o que ha adoptado una identidad falsa después de la verificación, se considerará nula y dará lugar a la cancelación de dicha inscripción sin perjuicio de cualquier daño o indemnización que pueda reclamarse y/o cualquier acción legal que pueda ser llevada a cabo por Unipublic.

Además, los Participantes afectados no podrán reclamar ningún premio.

13.2. Los Participantes tienen formalmente prohibido alterar o intentar alterar la Competición Fantasy de cualquier manera, en particular modificando los resultados o cualquier otro factor que pueda decidir el resultado de la competición Fantasy y la selección de los ganadores. Cuando sea necesario, las disposiciones mostradas en el artículo 13 se aplicarán.

### **Artículo 14 - Controversias / Ley aplicable**

14.1. Toda controversia que pueda surgir de la aplicación del presente Reglamento será, en la medida en que sea posible, resuelta amistosamente. En caso de desacuerdo permanente en cuanto a la solicitud o significado del presente Reglamento, y el hecho de que no se haya llegado a una solución amistosa, toda controversia relacionada con la Competición Fantasy será llevado ante los tribunales competentes que tengan jurisdicción sobre Unipublic domicilio social, a menos que se disponga lo contrario por política pública.

14.2. El presente Reglamento se rige por la ley española.

### **Artículo 15 - Varios**

15.1. En caso de contradicción entre las disposiciones del presente Reglamento y cualquier mensaje y/o información de cualquier tipo relativa a la Competición Fantasy, prevalecerán las disposiciones del presente Reglamento.

15.2. En el caso de que una o varias de las disposiciones del presente Reglamento resulten ser inválidas o inaplicables, la validez de las demás disposiciones no se verá afectada. Las partes sustituirán la disposición inválida o inaplicable con una disposición válida que tenga un impacto equivalente a la disposición original.

15.3. Toda controversia o reclamación se enviará dentro del mes siguiente a la fecha de clausura de la Competición Fantasy, como se indica en el artículo 1 del presente Reglamento. Después del plazo mencionado, no se admitirá ninguna reclamación o disputa.