BASES DEL CONCURSO "TAKIS® INTENSITY CHALLENGE ROUND 2"

La entidad mercantil **FANDROID ENTERTAINMENT, S.L.U.** (en adelante, "**FANDROID**"), sociedad con domicilio social en Avda. Diagonal, 177-183, Edificio Imagina, 08018, Barcelona y provista de CIF B-64910292, inscrita en el Registro Mercantil de Barcelona al Tomo 40.626, Folio 83, Hoja B-369917, organiza, en colaboración con **BIMBO, S.A.U.**, con domicilio en Calle Cigoitia 1, Polígono Industrial Las Mercedes, 28022, Madrid y provista de CIF A-08152621 y que es titular de la marca Takis® (en adelante, "**TAKIS**"), los concursos denominados "**TAKIS® INTENSITY CHALLENGE ROUND 2**" (en adelante, el "**Concurso**" o los "**Concursos**"), que se desarrollarán de conformidad con las siguientes bases legales (en adelante, las "**Bases**").

FANDROID y TAKIS serán conjuntamente denominados como los "**Organizadores**".

1.- OBJETO DE LOS CONCURSOS

1.1.- El objeto de los Concursos es dar la oportunidad al público para que participe en los retos que desarrolla para TAKIS la Liga de Videojuegos Profesional (en adelante, la "**LVP**") relacionados con el juego de "League of Legends".

1.2.- Los Concursos se desarrollarán a través de Twitter y se anunciarán a través de las cuentas de Twitter de la LVP *@LVPes* y *@LVPesLoL,* a través de la cuenta de Twitter de TAKIS *@TakisEsp* y a través de las cuentas de Twitter de los dos (2) influencers que participan en el desarrollo de los Concursos, Skain *@Skain24* y Champi *@Champi_14*, así como en los *streamings* en Twitch (twitch.tv/LVPes) que realice la LVP de la competición "ESET Iberian Cup 2021". Asimismo, a nivel informativo, las presentes Bases estarán disponibles en la web https://lvp.global/concursos/.

2.- PERÍODO DE PARTICIPACIÓN

2.1.- Los Concursos tendrán lugar desde el día 26 de octubre de 2021 desde el momento en que se anuncien los Retos en redes sociales y hasta el día 31 de octubre de 2021 a las 23:59 horas.

2.2.- Se realizarán un total de cuatro (4) Concursos, un (1) Concurso por cada uno de los (4) retos vinculados al juego de "League of Legends". Los retos serán los siguientes (en adelante, individualmente, el "**Reto**" y, en conjunto, los "**Retos**"):

- Reto Takis Pipas: Jugar el campeón Lucian, haciendo una jugada maestra con la habilidad definitiva (R - El Sacrificio).

- Reto Takis Pop: Jugar el campeón Maokai, haciendo una jugada maestra donde el Lanzamiento de Retoño (E) tenga un papel importante.

- Reto Takis Chip's: Jugar la campeona Morgana, haciendo una jugada maestra donde la Sombra atormentada (W) tenga un papel importante.

- Reto Takis Hot Nuts: Jugar el campeón Ziggs, haciendo una jugada maestra donde las Minas Explosivas (E) tengan un papel importante.

2.3.- El período para participar en cada uno de los Concursos comenzará el 26 de octubre de 2021, una vez que se anuncie cada uno de los cuatro (4) Retos a través de las cuentas de Twitter de la LVP *@LVPes* y *@LVPesLoL*, de Takis *@TakisEsp,* así como de los influencers Skain *@Skain24* y Champi *@Champi_14.* Asimismo, los Retos serán también anunciados en los directos de los canales de Twitch de la LVP (twitch.tv/LVPes) durante la retransmisión de la "ESET Iberian Cup 2021". Cada una de las cuentas anteriormente enunciadas publicará un tuit dirigido a su comunidad para que participen en los Concursos.

La participación en cada uno de los Concursos durará hasta el día 31 de octubre de 2021 a las 23:59 horas, a contar desde el día en el que se publique el tuit correspondiente anunciando cada Reto (en adelante, el "**Período de Participación**").

2.4.- No se tendrán en cuenta aquellas participaciones que se puedan recibir con anterioridad o posterioridad al Período de Participación de los Concursos, aunque el acceso para participar estuviese disponible.

3.- REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

3.1.- Pueden participar en cada uno de los Concursos las personas físicas, mayores de 16 años, residentes en España, que publiquen sus vídeos a través de Twitter usando el hashtag #TakisIntensityChallenge2, haciendo el Reto correspondiente.

3.2.- La participación en cada Concurso es gratuita, de tal manera que no será necesaria la compra de ningún producto, ni el pago de cantidad alguna para la participación y, en su caso, la obtención de los premios.

3.3.- No podrán participar en los Concursos cuentas de Twitter creadas exclusivamente para la participación en concursos y/o sorteos y que, por tanto, no tengan una actividad propia.

3.4.- Tampoco podrán participar en los Concursos los empleados de los Organizadores y de las empresas que, en su caso, colaboren en el desarrollo del mismo, así como los familiares hasta el primer grado de todos ellos.

3.5.- Los Organizadores se reservan el derecho de dar de baja y expulsar automáticamente a cualquier participante que, a su criterio, realice un mal uso o abuso de los Concursos, con la correspondiente cancelación de su participación, lo que supondrá que no pueda acceder ni recibir ningún premio en los Concursos. Se entiende como mal uso o abuso, con carácter enunciativo y no limitativo:

- inscribirse en alguno de los Concursos con datos falsos, lo que sucederá también cuando haya indicios que razonablemente pudieran llevar a pensar que los datos proporcionados por el participante son falsos. A estos efectos, se podrá exigir a los participantes la verificación de sus datos.

- manipular de cualquier forma la participación propia o de otros usuarios en los Concursos, con independencia de que se produzca una incidencia o afectación en su desarrollo, en la información proporcionada, en los resultados o en cualquier otro extremo que exceda de la participación normal de un usuario en los Concursos, ya sea de forma intencionadamente fraudulenta o meramente artificial.

- incumplir cualquier condición de participación incluida en las presentes Bases o la legislación aplicable a los Concursos.

3.6.- Cada participante podrá participar en los Retos un número ilimitado de veces, pero solo podrá ser premiado una vez, independientemente del número de Retos en los que participe, y deberá hacerlo durante el Período de Participación, con arreglo a las presentes Bases y a las condiciones particulares que pudieran constar, adicionalmente, en el correspondiente anuncio de cada Reto.

4.- MECÁNICA DE LOS CONCURSOS

4.1.- Todo aquel que desee participar en los Concursos tendrá que publicar un vídeo a través de Twitter haciendo el correspondiente Reto y usando el hashtag #TakisIntensityChallenge2.

4.2.- Entre todos los participantes de cada uno de los Concursos que hayan publicado su vídeo haciendo el Reto a través del hashtag #TakisIntensityChallenge2, los influencers Champi y Skain (en adelante, el **"Jurado"**), seleccionarán, basándose en su propio criterio, las veinte (20) mejores jugadas, cinco (5) por cada uno de los Retos. Habrá, por tanto, cuatro (4) primeros clasificados, uno (1) por cada Reto, así como cuatro (4) segundos clasificados, uno (1) por cada Reto, y doce (12) tercero, cuarto y quinto clasificados, tres (3) por cada Reto, eligiéndose un total de veinte (20) ganadores para el total de los Concursos que se celebrarán. Asimismo, se seleccionarán a cinco (5) suplentes para cada Reto, siendo un total de veinte (20) suplentes para el total de los Concursos.

De esta forma, por cada Reto se seleccionará:

1º - Un (1) primer clasificado + un (1) suplente.
2º - Un (1) segundo clasificado + un (1) suplente.
3º - Un (1) tercer clasificado + un (1) suplente.
4º - Un (1) cuarto clasificado + un (1) suplente.
5º - Un (1) quinto clasificado + un (1) suplente.

4.3.- Si los datos facilitados fueran inciertos, incompletos o ilegibles, los Organizadores se reservan el derecho a invalidar la participación del usuario.

4.4.- Será responsabilidad del propio participante facilitar una dirección de correo electrónica válida y activa y, en caso de que le sea solicitado, un número de teléfono a través de los que poder establecer contacto.

5.- PREMIOS DE LOS CONCURSOS

5.1.- Los premios de los Concursos se dividirán en diferentes categorías, de esta manera los premios se clasificarán en:

- Primer clasificado de cada Reto (cuatro (4) ganadores en total): El primer clasificado de cada Reto será premiado con:

  (I) Una (1) entrada doble, para el ganador y un acompañante, para acudir a la final de la "ESET Iberian Cup 2021" que tendrá lugar en Barcelona el día 14 de noviembre de 2021.

  Dicho premio consta, además de la entrada doble, de:

  - Viaje de ida y vuelta en avión, tren (AVE) o autobús para dos (2) personas dentro de España (incluyendo Islas Canarias, Islas Baleares, Ceuta y Melilla), desde el lugar de residencia del ganador *(ver *)* hasta Barcelona y desde Barcelona hasta el lugar de residencia del ganador *(ver *)*, para asistir a la final de la "ESET Iberian Cup 2021", siempre que el ganador no resida en Barcelona.

  - Estancia de una (1) noche de hotel en Barcelona para dos (2) personas en habitación doble y en régimen de solo alojamiento para el día de celebración de la final de la "ESET Iberian Cup 2021", esto es, para la noche del domingo 14 de noviembre de 2021 al lunes 15 de noviembre de 2021, siempre que el ganador no resida en Barcelona.

  El importe conjunto de los billetes de avión, tren (AVE) o autobús y de la noche de hotel incluidos en el premio no podrá exceder de los quinientos euros (500€), IVA incluido, por pareja (ganador + acompañante).

  (*) El premio solo incluye salidas y llegadas desde ciudades que tengan aeropuerto, estación de tren (AVE) o estación de autobús con conexión directa a y desde Barcelona, debiendo el ganador y su acompañante desplazarse por su cuenta a dicha ciudad si la suya de residencia no reuniera los requisitos indicados.

  Tanto el hotel como el medio de transporte elegido para efectuar los desplazamientos y los días y horarios de salida y de llegada serán seleccionados por FANDROID a su solo criterio.

Este premio no incluye dietas de ningún tipo (desayunos, comidas y cenas) ni ningún otro tipo de traslado o desplazamiento, a excepción única y exclusivamente del viaje en avión, en tren o en bus. De esta manera, cualquier otro traslado, consumición, gasto adicional o cualquier otro tipo de gasto que no esté expresamente indicado, así como cualquier otra actividad no incluida en el premio, corren de cuenta exclusiva y serán abonados por parte del ganador.

Salvo que FANDROID le facilite al ganador otras indicaciones, para disfrutar del premio, el ganador y su acompañante deberán acudir como mínimo a las 15:00 horas al lugar de celebración de la final de la "ESET Iberian Cup 2021", llevando obligatoriamente consigo su DNI, para que en el acceso a la misma se pueda verificar su identidad y se les permita el acceso para disfrutar del premio.

(II) Encuentro (*Meet & Greet)* con Skain y Champi, que tendrá lugar el mismo día de celebración de la final de la "ESET Iberian Cup 2021", a la hora que FANDROID les comunique previamente a los ganadores.

(III) Un (1) lote de productos Takis®, valorado en cinco euros con cincuenta céntimos (5,50€), IVA incluido.

- Segundo clasificado de cada Reto (cuatro (4) ganadores en total): El segundo clasificado de cada Reto será premiado con:

  (I) Unos Auriculares Logitech G733, valorados en ciento tres euros con treinta y cinco céntimos (103,35 €) por unidad, IVA incluido.

  (II) Un (1) lote de productos Takis®, valorado en cinco euros con cincuenta céntimos (5,50€), IVA incluido.

- Tercer, cuarto y quinto clasificados de cada Reto (doce (12) ganadores en total): El tercer, cuarto y quinto clasificados de cada Reto serán premiados con:

  (I) Un (1) lote de productos Takis®, valorado en cinco euros con cincuenta céntimos (5,50€), IVA incluido.

5.2.- Se deja expresa constancia de que los premios mencionados, a excepción de la entrada doble, el hotel y desplazamiento y el encuentro con Skain y Champi, serán enviados, gestionados y/o entregados por TAKIS.

5.3.- Para hacer efectivo el disfrute de los premios, los ganadores deberán facilitar sus datos personales completos y los de su acompañante (cuando proceda) (tales como el nombre, los apellidos, el DNI, la dirección postal y cualquier otro necesario), a fin de que los Organizadores puedan gestionar correctamente el envío y/o entrega de los premios.

5.4.- Los premios son personales e intransferibles y, en ningún caso, podrán ser objeto de cambio, alteración o compensación en metálico. Los ganadores deben disfrutar personalmente de los premios, salvo autorización expresa de los Organizadores en otro sentido. Si los ganadores o, en su caso, los suplentes, no pudiesen o no quisiesen aceptar los premios o renunciasen a los mismos, los Organizadores podrán declarar desiertos los premios en cuestión (total o parcialmente).

5.5.- A los premios de cada Concurso, en su caso, les será de aplicación la legislación vigente y demás disposiciones concordantes relativas a impuestos y tasas.

5.6.- Los Organizadores se reservan el derecho a modificar los premios de todos o alguno de los Concursos, lo que será debidamente comunicado a los participantes a través de las cuentas de Twitter de la LVP *@LVPes* y *@LVPesLoL* y/o de TAKIS *@TakisEsp* y/o a través de las cuentas de Twitter de cada uno de los influencers que participan en los Concursos.

6.- SELECCIÓN DE LOS GANADORES Y DE SUPLENTES

6.1.- Los cinco (5) ganadores de cada uno de los cuatro (4) Concursos se determinarán entre todos los vídeos que hayan sido publicados por los participantes con el hashtag #TakisIntensityChallenge2, realizando el Reto correspondiente para cada uno de los Concursos, en función de cuáles sean, a juicio del Jurado, los vídeos en los que mejor ejecutados estén los Retos.

En todo caso, se deja expresa constancia de que la elección de los ganadores de cada Concurso será realizada por el Jurado, siendo su decisión inapelable.

6.2.- Tras la finalización del Período de Participación se celebrarán los Concursos correspondientes para designar entre los participantes de los mismos a un total de veinte (20) ganadores y a veinte (20) suplentes para el caso de que algún ganador renunciara a los premios adjudicados, no hubiese sido localizado en el plazo establecido en la base 7.2 o no cumpliera con los requisitos establecidos en las presentes Bases.

6.3.- En caso de que alguno de los ganadores renunciara a los premios adjudicados, no hubiese sido localizado en el plazo establecido en la base 7.2 o no cumpliera con los requisitos establecidos en las presentes Bases, se acudirá al suplente disponible para cada Concurso. En caso de que alguno de los suplentes renunciara al premio adjudicado, no hubiese sido localizado en el plazo establecido en la base 7.2 o no cumpliera con los requisitos establecidos en las presentes Bases, el premio podrá declararse desierto (total o parcialmente).

7.- PUBLICACIÓN DE LOS GANADORES Y SUPLENTES

7.1.- Tras celebración de cada uno de los Concursos, el 5 de noviembre de 2021, FANDROID publicará el nombre de los ganadores a través de las cuentas de Twitter de la LVP *@LVPes* y *@LVPesLoL*. Asimismo, se contactará con los ganadores a través de mensaje privado de Twitter

para facilitarles toda la información necesaria para que puedan disfrutar de los premios (se les informará de su condición de ganadores, se les informará de la forma de disfrutar de los premios y se les informará de la documentación a entregar para disfrutar de los premios). Igualmente, se podrá publicar el nombre de los ganadores en las distintas redes sociales con cuentas titularidad de la LVP, de FANDROID, de TAKIS y/o de los influencers participantes.

7.2.- Los ganadores (o, en su caso, los suplentes) de cada uno de los Concursos deberán manifestar la aceptación o rechazo de los premios en el momento en que los Organizadores se pongan en contacto con los mismos. Los Organizadores podrán adicionalmente solicitar a los ganadores que tanto la aceptación como, en su caso, la renuncia, consten por escrito y firmadas por los mismos o, en su caso, podrán hacer la misma solicitud a quienes sean suplentes de los ganadores. En caso de no recibir contestación por parte de algún ganador en el plazo de cinco (5) días laborables (excluyendo sábados, domingos y festivos) desde la fecha en la que se le comunicó su condición de ganador, manifestando o no la aceptación de los premios, se acudirá al correspondiente suplente.

7.3.- La entrega efectiva de los premios estará condicionada a que los ganadores cumplan las condiciones especificadas en las presentes Bases y a la veracidad y corrección de los datos facilitados por los mismos (o, en su caso, por los suplentes) a los Organizadores.

8.- PARTICIPACIÓN FRAUDULENTA

8.1.- En el caso de que los Organizadores o cualquier entidad que, en su caso, participe en el desarrollo de los presentes Concursos detecten cualquier anomalía o sospechen que un participante está impidiendo el normal desarrollo de los mismos, alterando ilegalmente su registro o sus puntuaciones mediante cualquier procedimiento técnico o informático para así falsear los resultados o con cualquier otra finalidad, se consiga o no se consiga el fin perseguido por el participante, podrán, de forma unilateral, eliminar la inscripción de ese participante, con la consiguiente pérdida de cualesquiera derechos asociados a la participación en los Concursos, así como emprender las acciones legales que consideren oportunas.

8.2.- Los Organizadores han habilitado los necesarios soportes tecnológicos para detectar posibles actuaciones fraudulentas, anómalas, artificiales (dolosas o no) encaminadas a modificar la operativa de los Concursos en cualquier forma, suponga ello o no alterar las puntuaciones con el objetivo de lograr un premio de forma ilícita. Por tanto, los Organizadores se reservan el derecho de eliminar del registro a cualquier participante del que haya pruebas o del que se sospeche una actuación irregular en el sentido antes descrito.

9.- EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

9.1.- Los Organizadores no se responsabilizan de las posibles pérdidas, deterioros, retrasos o cualquier otra circunstancia imputable a terceros que puedan afectar a los envíos postales o electrónicos o a las líneas telefónicas o servicios de internet que puedan estar involucrados en el desarrollo de los presentes Concursos.

9.2.- A tenor de lo anterior, los Organizadores no serán responsables de las posibles deficiencias o caídas de las líneas de telecomunicaciones, ni del mal funcionamiento de las plataformas online involucradas en los Concursos, por causas ajenas a los Organizadores, así como de los servicios o productos prestados o entregados a los agraciados como consecuencia de los premios entregados. A modo de aclaración, los Organizadores no serán responsables de los daños y perjuicios de cualquier clase que pudieran surgir durante el desarrollo de los Concursos, salvo que los mismos sean ocasionados por una actuación directamente imputable a los mismos.

9.3.- Ni Twitter ni cualquier otra red social que eventualmente pudiera estar involucradas en la celebración de los presentes Concursos patrocinan, avalan ni administran los presentes Concursos ni están asociadas con el mismo, por lo que no asumen ninguna responsabilidad al respecto. En este sentido, los participantes se obligan a mantenerlas completamente indemnes de cualquier reclamación que pudiera derivarse de los Concursos.

10.- PROTECCIÓN DE DATOS

10.1.- Los datos personales aportados por los participantes en los Concursos serán tratados por FANDROID para gestionar su participación en cada Concurso, seleccionar a los ganadores y suplentes y contactar con los mismos para la entrega o envío de los premios, así como para la comunicación, a través de las diferentes redes sociales con cuentas titularidad de la LVP y/o de TAKIS y/o de los influencers participantes, de los datos personales relativos al nombre y apellidos (y/o usuario de Twitter) de los participantes y/o ganadores y, en su caso, de la imagen, fotos o videos y tweets con los que hayan podido participar en los Concursos.

10.2.- Los tweets publicados, incluidos los datos, imágenes y cualesquiera contenidos que pudieran contener los mismos serán conservados en los perfiles de las cuentas de FANDROID, en tanto en cuanto el participante no solicite la retirada o eliminación de los mismos a través de las herramientas puestas a disposición para tal efecto por Twitter.

10.3.- Para las finalidades de tratamiento mencionadas, los participantes reconocen y consienten la cesión de los datos personales referidos al resto de empresas del Grupo Mediapro al que pertenece FANDROID (http://entidades.imagina-media.com/; www.mediapro.tv) y al Grupo Bimbo al que pertenece TAKIS. En este sentido, los datos de los ganadores podrán ser comunicados a TAKIS para gestionar la entrega o el envío de los premios y la difusión de los ganadores en sus redes sociales.

10.4.- FANDROID contactará con los ganadores y, una vez aceptados los premios, les solicitará los datos que sean necesarios y pertinentes para la entrega de los mismos, pudiendo, en su caso, ser comunicados para dichos fines a TAKIS y/o a terceras entidades implicadas en la gestión de los premios y/o para su correspondiente entrega y/o envío.

10.5.- La base que legitima el tratamiento de los datos de los participantes es la ejecución de las presentes Bases con motivo de la participación en los Concursos, el interés legítimo de

FANDROID para evitar participaciones fraudulentas y el cumplimiento de las obligaciones legales que pudieran corresponder a FANDROID.

10.6.- La información permanecerá en nuestras bases de datos siempre que el participante no solicite la supresión de sus datos. Si solicita la supresión de los mismos, los bloquearemos en nuestras bases de datos y dicha información quedará a disposición exclusiva de los Tribunales, el Ministerio Fiscal u otras Administraciones Públicas competentes y, en particular, de las autoridades de protección de datos, para el caso de exigencia de posibles responsabilidades, para dar respuesta a eventuales reclamaciones y para garantizar el derecho de defensa de FANDROID, de las entidades del mismo Grupo Empresarial (http://entidades.imagina-media.com/) y/o de sus usuarios. Dicha información permanecerá bloqueada por un plazo máximo de dos (2) años a contar desde la fecha en la que solicite la supresión de sus datos.

10.7.- En el caso de que los participantes en cada Concurso facilitaran a FANDROID datos personales de terceras personas (familiares, pareja, amigos, etc.), mediante la aceptación de estas Bases, garantizan que han informado previamente a estas personas de ello y de los aspectos contenidos en esta Política y que han obtenido su autorización para facilitar sus datos a FANDROID para los fines señalados y que se encuentran autorizados para hacerlo, en las mismas condiciones y para las mismas finalidades previstas en el presente documento.

10.8.- Se podrá contactar con el Delegado de Protección de Datos y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión cuando los datos ya no sean necesarios y, en su caso, solicitar la oposición, portabilidad y limitación del tratamiento, indicando la referencia: "Protección de Datos – Concurso Takis Intensity Challenge Round 2" e indicando la petición en que se concreta la solicitud, en la dirección de FANDROID, Avda. Diagonal, 177-183, Edificio Imagina, 08018, Barcelona; o bien a través de dpd@mediapro.tv. No obstante, se podrá denegar aquellas solicitudes que sean especialmente infundadas o excesivas.

10.9.- Se informa a los participantes de su derecho a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es).

11.- CESIÓN DE DERECHO DE IMAGEN

11.1.- A los efectos previstos en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor y a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen, los participantes autorizan, sin contraprestación por ello, para todo el mundo y por el máximo tiempo legal permitido, a los Organizadores, así como a las empresas que, eventualmente colaboren en la realización de los Concursos, para hacer uso de su nombre e imagen, en cualquier publicidad o aviso que se realice a través de cualquier medio escrito o audiovisual (incluidas redes sociales), como participantes o ganadores de los Concursos, y se comprometen a suscribir cualquier documentación o autorización que puedan ser necesarios a los efectos previstos en el artículo 2 de la citada Ley y demás que fueran de aplicación.

11.2.- Asimismo, los ganadores reconocen, aceptan y consienten que los vídeos con los que han participado en los Concursos y sus datos personales, incluido su nombre de usuario en

Twitter podrán ser subidos a las redes sociales de la LVP, de FANDROID, de los influencers que participan en los Retos de cada uno de los Concursos y/o de TAKIS.

11.3.- Del mismo modo, los ganadores reconocen, aceptan y consienten que FANDROID producirá un vídeo recopilatorio con un resumen de las jugadas de los veinte (20) ganadores de los Retos, etiquetándoles en el post para anunciar que son los ganadores, que será publicado en la cuenta de Twitter de la LVP *@LVPesLoL* y que será posteriormente retuiteado a través de la cuenta de Twitter de la LVP *@LVPes* y de Takis *@TakisEsp,* así como de los influencers Skain *@Skain24* y Champi *@Champi_14*, que harán un tweet citado del tweet original.

12.- ACEPTACIÓN DE LAS BASES

12.1.- El mero hecho de participar en los Concursos implica la aceptación íntegra y sin reservas de las presentes Bases, así como la aceptación de las decisiones que pudieran adoptar los Organizadores en cuanto a la resolución de cualquier cuestión derivada de las mismas y/o de los Concursos.

12.2.- En todo caso, cualquier duda, queja, comentario o reclamación que tenga un participante en los Concursos respecto a estos o a las presentes Bases, puede remitirla por correo electrónico a la dirección premios@lvp.global.

12.3.- Los Organizadores se reservan el derecho a efectuar en cualquier momento los cambios que entienda oportunos en las presentes Bases incluyendo, a título meramente enunciativo y no limitativo, la anulación, repetición, ampliación, aplazamiento o modificación de las mismas y de los Concursos, así como la modificación de los premios en momentos excepcionales. Dicha situación se pondrá convenientemente en conocimiento de los participantes a través de la web https://lvp.global/concursos/ o de las distintas redes sociales con cuentas titularidad de la LVP y/o de FANDROID y/o de TAKIS, otorgándole a dicha modificación el mismo grado de publicidad que el de los presentes Concursos, de forma que todos los participantes tengan acceso a dicha información.

12.4.- Las presentes Bases aparecerán recogidas y disponibles al público en la página https://lvp.global/concursos/.

13.- LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

13.1.- Las presentes Bases se rigen por la legislación española.

13.2.- Los participantes y los Organizadores aceptan que cualesquiera controversias que pudieran surgir en la interpretación o ejecución de las presentes Bases quedarán sometidas a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Barcelona.

Fecha de publicación: 26/10/2021
© 2021 FANDROID ENTERTAINMENT, S.L.U. Todos los derechos reservados.