

BASES DEL CONCURSO DE TV “JUSTO A TIEMPO”

Las siguientes bases, que han sido debidamente protocolizadas ante el Notario del Ilustre Colegio de Notarios de Madrid, D. Rafael Martínez Die, establecen las condiciones del concurso, así como los requisitos y normas que todas aquellas personas que participen en el mismo deben conocer.

Este documento, al margen de encontrarse depositado en la Notaría antes indicada, estará disponible en la dirección www.cuatro.com/justoatiempo en tanto se mantenga la emisión en Cuatro del programa televisivo que lleva por título “Justo a Tiempo”

1. DESCRIPCIÓN

CORAL EUROPA, S.A.-AREQUIPA PRODUCCIONES, S.L.-U.T.E, (en adelante, la “Productora”), domiciliada en c/María Auxiliadora, 26 de Majadahonda (Madrid) y con CIF U-85902864, es la entidad responsable del concurso para televisión “Justo a tiempo” (en adelante, el “Concurso”) que emitirá en directo la cadena de televisión Cuatro.

Para participar en el Programa existen dos tipos de concursantes, el concursante que participa por teléfono (conкурсante vía telefónica) y el concursante que acude a concursar en directo al plató (conкурсante de plató). Los concursantes de plató deberán firmar las presentes bases en prueba de aceptación de las mismas para poder participar en el concurso. Los concursantes vía telefónica podrán acceder a las mismas en la dirección www.cuatro.com/justoatiempo

2. LEGITIMACIÓN PARA PARTICIPAR

Podrán participar en el Concurso todas aquellas personas, mayores de 18 años que residan legalmente dentro del territorio español, que haya sido seleccionada en los diferentes castings que la “Productora” efectúe a tal efecto y a su única discrecionalidad y que actúe conforme al procedimiento aquí descrito.

No podrán participar en el “Concurso” los trabajadores de la “Productora”, de Cuatro, de las empresas que presten sus servicios a las anteriores, ni los familiares de dichos trabajadores hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad. Tampoco podrán participar aquellas personas que mantengan relaciones de amistad con los trabajadores vinculados al “Concurso” que tengan capacidad de decisión sobre el mismo.

El incumplimiento de estas condiciones dará lugar a la eliminación automática del concursante y a la obligación de devolver el premio obtenido en su caso.

3. CLAÚSULAS GENERALES

3.1.- Reglas de Conducta

El concursante no nombrará ni dará indicaciones durante su intervención sobre ninguna marca, establecimiento o empresa a menos que así lo establezca la dirección del "Concurso". En este caso, el concursante se prestará a formar parte del espacio, prueba, etc...

El concursante no recibirá contraprestación alguna por esta participación, sin perjuicio del posible premio que pudiera estar establecido en la misma, que obtendría en caso de superar el juego/prueba, según las normas establecidas a tal efecto.

El concursante será respetuoso con sus expresiones, cuidando especialmente no realizar comentarios que pudieran resultar ofensivos a personas individuales o a colectivos, siendo causa de expulsión del "Concurso" el incumplimiento de dicha norma. El concursante acepta que solamente él será responsable de las consecuencias de sus actos o sus palabras mientras participe en el "Concurso".

Desde que resulte seleccionado para participar en el "Concurso", el participante deberá someterse a la disciplina de trabajo que establezca la dirección del "Concurso". El incumplimiento de dicha disciplina podrá ser causa de eliminación del participante, perdiendo el derecho a concursar y a los premios correspondientes si los hubiera.

3.2.-Efectos personales e integridad física

Ni la "Productora", ni Cuatro serán responsables de los robos o desperfectos que pudieran sufrir los efectos personales de los concursantes de plató durante su participación en el "Concurso", siendo el único responsable de su vigilancia el propietario de los mismos.

El participante se compromete a informar a la dirección del "Concurso" en el caso de que padezca o pudiera padecer cualquier tipo de enfermedad o dolencia que suponga alguna amenaza o peligro para su integridad física, habida cuenta de que algunas de las pruebas pueden requerir un determinado esfuerzo físico. El mismo tratamiento se dará al caso del embarazo.

En todo caso, la participación en el "Concurso" es voluntaria y el participante tendrá en cuenta esta cláusula por su propia seguridad.

3.3.-Comunicaciones telefónicas

La "Productora" podrá decidir el no aceptar llamadas desde números que aparezcan ocultos o similares.

En ningún caso, ni la "Productora" ni Cuatro, serán responsables por los errores en la red, o fallos en líneas de teléfono o de cualquier otro medio de comunicación. Las llamadas entrantes que resulten incompletas, desconectadas o que no puedan ser comprendidas, se considerarán como no válidas para la obtención de los premios.

3.4.-Premios

En el caso de que el concursante ganara algún premio la "Productora" exigirá como requisito previo a su pago:

- a) La acreditación de la identidad del ganador, a cuyo fin éste deberá aportar su nombre, apellidos, DNI/NIE, domicilio completo y teléfono de contacto, pudiendo serle requeridos los documentos pertinentes
- b) La acreditación de que el ganador, o el titular del teléfono desde el que se ha participado, está al corriente en el pago de sus recibos telefónicos, en concreto si ha pagado la factura de las llamadas que realizó al “Concurso” para participar en él.

Los premios se entregarán en un plazo de 120 días después de haber sido facilitada toda la documentación a que se refiere este apartado. De habersele requerido dicha documentación sin ser facilitada antes de la caducidad del premio, el ganador perderá tal condición y el premio quedará desierto.

Los premios se abonarán por cualquiera de los sistemas de pago admitidos en España, a completa discreción de la “Productora”.

Conforme a la normativa fiscal vigente, todos los premios con un valor superior a 300 euros están sujetos a retención o ingreso a cuenta por el IRPF. Dichas retenciones serán deducidas de los premios obtenidos en metálico. En el caso de que se trate de un premio en especie la Productora será responsable de realizar el ingreso a cuenta del IRPF que corresponda según la normativa vigente. Anualmente se remitirá al ganador un certificado de retenciones e ingresos a cuenta con los datos del premio y de la retención aplicada para que éste pueda incluirlo en su declaración anual de IRPF. Los ganadores tienen derecho a renunciar al premio ganado, sin embargo no podrán en ningún caso, canjearlo por otro distinto, ni en su caso, por su importe en metálico.

Además, cuando el premio consista en un apartamento correrán por cuenta del ganador del premio los gastos de notaría y escrituración de dicho inmueble a nombre del ganador. Así mismo cuando el premio consista en un automóvil correrá por cuenta de la Productora los gastos de matriculación del mismo y el IVA y por cuenta del ganador del premio el seguro del automóvil. La Productora entregará al ganador el premio en el concesionario correspondiente a la marca del automóvil que ha ganado más cercano al lugar de residencia del ganador.

Los premios caducarán cuando transcurridos ciento ochenta días contados a partir del día siguiente a la fecha del “Concurso” en el que se haya producido la participación premiada, el ganador no haya cumplido los requisitos necesarios para poder obtener el premio habiendo sido requerido para ello por la Productora. No computarán para establecer la caducidad de los premios los 120 días de los que dispone la Productora para hacer efectivo el premio.

3.5.-Cesión de derechos de imagen

La participación en el “Concurso” implica obligatoriamente la aceptación de ésta cláusula. El participante por el mero hecho de participar en el “Concurso” cede todos los derechos de imagen y voz derivados de su participación en el mismo a la “Productora” para todo el mundo y por el plazo máximo que permite la ley. Igualmente autoriza a la “Productora” a reproducir, utilizar y difundir su nombre, apellidos, localidad, imagen y voz en cualquier actividad publicitaria y/o promocional relacionada con su participación. En especial el participante cede

todos los derechos de explotación, reproducción, distribución, transformación y comunicación pública en cualquier medio y soporte, de su imagen y voz derivadas de su participación en el “Concurso”. Todo lo anterior no estará sujeto a ningún tipo de remuneración ni beneficio para el participante, sin perjuicio de los premios que pudiera obtener de acuerdo con la operativa del “Concurso” descrita en las presentes bases.

3.6.- Protección de datos de carácter personal

En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa de la incorporación de los datos de carácter personal que faciliten en ejecución de este “Concurso”, a los ficheros automatizados titularidad de la “Productora”, que será inscrito en el Registro General de Protección de Datos, con la finalidad de participar en el “Concurso”. Así mismo, Cuatro podrá difundir los nombres de los ganadores para la realización de cualquier actividad publicitaria o promocional relacionada con el “Concurso”. La aceptación de las presentes bases implica la autorización para el tratamiento y utilización de los datos personales del participante a efectos de su participación en el concurso. La autorización para el tratamiento y utilización de los datos personales de los participantes no supondrá contraprestación alguna. El titular de los datos podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación y cancelación en la siguiente dirección:

Coral Europa, S.A.-Arequipa, S.I.-U.T.E.
c/ María Auxiliadora, 26
28220 Majadahonda (Madrid)

3.7.-Modificación de Bases

La “Productora” se reserva el derecho de retirar o cambiar el “Concurso” por motivos técnicos, operativos, comerciales, o de audiencia, modificando en lo necesario las presentes Bases.

3.8.- Aceptación de las Bases y Legislación Aplicable

La participación en el “Concurso” supone la aceptación expresa de las presentes bases y la sumisión expresa a las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe la dirección del “Concurso”, cuyo criterio prevalecerá. En caso de que se compruebe un error en la interpretación de las bases por parte de la dirección del “Concurso”, el participante será invitado a volver a participar en el “Concurso” durante un día que se fije de mutuo acuerdo entre el participante y la dirección del “Concurso”.

Serán competentes para conocer los litigios que pudieran plantearse los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Madrid, renunciando expresamente los participantes al fuero que pudiera corresponderles.

MECÁNICA DEL CONCURSO

El orden y la inclusión o no de las pruebas que a continuación se describen podrá en cualquier momento ser modificado por la dirección del “Concurso”. Por otra parte las pruebas pueden sufrir alteraciones e incluso se podrán incluir nuevas pruebas.

Selección inicial.

Para poder participar como concursante de plató, el aspirante deberá comunicarse con la dirección del “Concurso” a través del número de teléfono 806 516 696 (coste máximo de la llamada 1,16€/minuto desde la red fija y 1,51€/minuto desde la red móvil). La selección de concursantes se llevará a cabo por la dirección del “Concurso” con los criterios que ésta estime convenientes y reservándose el derecho a suspender la participación de cualquier concursante en cualquier momento.

El aspirante que sea seleccionado deberá comunicar a la “Productora” si ha participado en algún otro programa de televisión durante los seis meses anteriores a la realización del “Concurso”. Igualmente, se compromete a no participar en ningún otro concurso o programa hasta que transcurran tres meses desde su participación en el “Concurso”, en el caso de que finalmente participara en el “Concurso”, salvo autorización expresa de la “Productora”.

Para poder participar como concursante vía telefónica, el aspirante deberá comunicarse con la dirección del “Concurso” llamando al 905446444 (coste máximo de la llamada 1,39€/minuto desde la red fija y 1,91€/minuto desde la red móvil) o bien enviando un mensaje de texto sms al 27244, (coste del mensaje 1,392€) indicando la prueba en la que desean participar. La selección de concursantes entre las llamadas y sms recibidos se llevará a cabo por la dirección del “Concurso” con los criterios que ésta estime convenientes y reservándose el derecho a suspender la participación de cualquier concursante en cualquier momento.

Selección de concursante en el plato para cada prueba:

Los participantes se encuentran en la grada sentados en sus respectivas posiciones al comienzo del programa. El presentador les comunica que comienza la prueba de selección y para ello se establece un tiempo (entre 5 y 20 segundos). Los concursantes deben levantarse de sus asientos y comenzar a calcular mentalmente el tiempo establecido. Cada concursante se sentará en su asiento cuando estime que ha transcurrido el tiempo indicado.

Los asientos están provistos de un sistema de cronómetro que se acciona por el mero hecho de sentarse en ellos. El sistema registra los tiempos en segundos, décimas y centésimas. El participante que acierte el tiempo exacto, o se acerque más al mismo, será el elegido para la prueba.

Las pruebas en las que podría participar, son las señaladas con la aclaración: (concurso de plato).

Selección de concursante vía telefónica:

Entre los mensajes y las llamadas recibidas cada día y para cada prueba, la dirección del “Concurso” seleccionará aleatoriamente a través de medios informáticos a los concursantes para la participación en cada prueba de las que a continuación se señalan con la aclaración: (concurso vía telefónica). La excepción a esta norma, será la de la prueba del crono-apartamento, en la que se seleccionará el concursante de manera aleatoria a través de medios informáticos, entre todas las llamadas recibidas no sólo el mismo día del programa sino también en programas anteriores. Se considerará concursante vía telefónica aquella llamada o mensaje seleccionado que conteste a la llamada que hará la dirección del “Concurso” en directo a lo largo del programa.

Pruebas:

1. Crono-apartamento: (concurso vía telefónica)

Durante la primera parte del “Concurso” el presentador avisará y accionará visiblemente un crono que continuará oculto a lo largo del programa. En cualquier momento del programa lo parará delante de cámara. El concursante será elegido entre las llamadas/mensajes, no sólo recibidos este día sino de los acumulados de días anteriores. Éste tendrá que decirle al presentador el tiempo transcurrido exacto desde que accionó el crono hasta que lo paró (minutos, segundos, décimas y centésimas). Se muestra el crono y si coincide la cifra, el concursante ganará un apartamento que tendrá un valor mínimo de 115.000€.

Solo por participar respondiendo a la llamada de la “Productora” en directo, obtendrá un premio de 300€.

2. Juego del auto: (concurso de plato)

En el plato se ubica un coche en un mecanismo que le hace girar 360°. Dentro del coche habrá 99 bolas con llaves que no sirven para arrancar el coche y con una chapa o cordel para poder sacar las llaves de las respectivas bolas. Al comienzo de la prueba el presentador demuestra que la llave Nº 100 que va a introducir en el cubo SI acciona la sirena y las luces del coche. El concursante tendrá 60 segundos para probar tantas llaves como pueda mientras el coche gira sobre sí mismo. Si durante los 60 segundos consigue arrancar el coche, ganará un coche valorado como mínimo en 7.800€. En el caso de que no consiga arrancarlo, las llaves que pruebe se descartarán para el próximo programa. Al inicio de cada programa se incluye una nueva llave válida que el presentador mostrará, con ella accionará el coche antes de la prueba y posteriormente la introducirá en una bola

dentro del coche, por lo que habrá menor cantidad de bolas y más llaves que accionan el mecanismo día tras día hasta que se algún concursante logre el premio.

3. El Pescaito: (concurso vía telefónica)

El presentador se pone unas gafas de buzo, que llevan instalado un acuario con peces en su interior, y un snorkel (tubo de respiración para la práctica del buceo). Delante del presentador habrá un atril con un estante oculto. En el estante habrá 10 objetos dispares que el presentador, sin enseñarlos, deberá nombrar hablando por medio del snorkel y el concursante elegido entre las llamadas/mensajes deberá acertar de qué objeto se trata. El presentador repetirá el nombre de un objeto hasta que suene una señal de sampler indicando el cambio de objeto. Cada acierto tiene un premio de 100€.

4. Las Facturas: (concurso vía telefónica)

Se selecciona un concursante entre las llamadas/mensajes. Este debe elegir 3 facturas de las que sea titular entre las del agua, gas, electricidad, teléfono fijo y teléfono móvil. El presentador le formulará una pregunta por factura y por cada acierto se le premiará con el importe de la última factura (con fecha anterior a la obtención del premio) de las opciones elegidas. La "Productora" podrá exigir al ganador cualquier medio de prueba que demuestre la veracidad de las facturas elegidas, en cuanto a titularidad e importe (por ejemplo solicitando copia legalizada de las mismas).

5. La mosca: (concurso de plató)

Al concursante se le presentarán 3 sobres numerados. En el interior de cada sobre habrá una cantidad de billetes sujetos con una goma y una tarjeta con la cifra del importe que contiene el sobre. El concursante elegirá un sobre, del cual se extraerá la tarjeta sin que el concursante pueda ver la cifra y tendrá 2 minutos para contar el dinero que hay en él, sin levantarlo del atril y sin sacar los billetes de la goma elástica. Mientras lo cuenta, el presentador le efectuará 15 preguntas. Cada fallo, supone comenzar nuevamente a contar y la pregunta fallada se coloca al final de la lista. Para ganar la prueba debe acertar todas las preguntas y el montante y el premio que le corresponderá será el importe que contenía el sobre que eligió.

6. El Pasaplato: (concurso vía telefónica)

Se sientan en una mesa de comedor 5 personas invitadas por el presentador. Cada una de ellas tiene un plato, 3 de ellos marcados en su reverso con las palabras "JUSTO", "A" y "TIEMPO". Después de mostrarle al concursante telefónico quién tiene cada uno de los platos marcados, comienza la música y los platos se pasan de un "comensal" a otro de manera aleatoria, al estilo de un trillero durante 15 segundos. Al finalizar el tiempo el concursante deberá acertar la ubicación de los platos en el orden específico: "JUSTO" "A" "TIEMPO".

Por cada plato que acierte correctamente en que lugar ha terminado corresponderá un premio de 300 € y en caso de acertar los tres el premio será de 1000€.

7. El juego del minuto: (concurso de plató)

El participante de este juego será el que esté al final del programa esté sentado en el "trono", es decir, quien logró el mejor tiempo en los juegos de selección durante todo el

programa. Se situará un crono con pulsador en el centro del estudio con el que accionará y detendrá un cronómetro. Debe detenerlo en un minuto exacto (1:00:0) incluidas las décimas. El premio consiste en 50.000€ por la exactitud descrita. Cada día sin acierto supone un aumento de bote de 1000€, salvo cuando el error del participante sea inferior a 1 segundo por encima o por debajo del minuto. En ese caso no se acumularán los 1.000€ al bote sino que se le corresponderán al concursante como premio.

8. El Adivino: (concursante de plató)

Uno o dos concursantes del plató a los que vestimos con un turbante y una capa sentados en las sillas de adivino ante la mesa con una bola de cristal para cada concursante. Frente a ellos se colocan un número indeterminado de personas.

Detrás de los concursantes hay una pantalla de plasma donde aparece uno a uno (cada 15 segundos) hasta 10 objetos, personajes, dibujos, etc. Los concursantes por supuesto no ven la pantalla y las personas que se sitúan frente a ellos van viendo los objetos en la pantalla. Desde que ven un objeto en la pantalla, se ponen a la vez a dar pistas sobre el objeto que aparece, la salvedad es que de los tres que dan pistas, dos dan pistas buenas y uno miente y da pistas falsas, pero los concursantes no saben quien es en cada ocasión. Se apuntan un punto por cada objeto que aciertan y acabadas las diez imágenes el que más haya adivinado y por lo tanto tenga más puntos se lleva los 1000€ de la prueba. En el caso de empate, se dividirá el premio entre ambos.

9. El juego del billete: (concursante vía telefónica)

Se sortea un número de un billete de 5€ mediante un panel situado en el plató. El televidente comprueba que números tienen los billetes de 5€ en su poder. El ganador será la persona que llame o mande un sms indicando el número de su billete, que más se acerque al número de serie dado o bien que tenga en su poder el número de serie igual. El premio será de 10.000€ por el número exacto o 1500€ por el más cercano. El sorteo del número de billete se realizará los lunes. Se recibirán llamadas/sms aportando los números de billetes, los lunes, martes y miércoles. Al finalizar el programa del miércoles, quedarán cerrada la posibilidad de mandar más números de billetes. El jueves se comprueban los números recibidos, y se contacta con el ganador para comprobar el billete. La dirección del "Programa" podrá exigir pruebas de la legalidad de los billetes mediante Notario u otra entidad a la que el concursante deba asistir para probar dicha legalidad. En el programa del viernes se contactará por teléfono en directo con el ganador de la prueba. Si hay más de un ganador, se repartirán el premio.

10. Cubo Mágico: (concursante de plató)

En el decorado hay un cubo de 3 metros de ancho por 3 metros de alto por 3 metros de profundidad. El cubo gira sobre un mecanismo.

El concursante deberá entrar en el cubo con los ojos tapados por un antifaz. En el interior del mismo deberá realizar algún tipo de prueba planteada por el presentador, en el tiempo que tarda el cubo en dar una vuelta completa. El premio de esta prueba será de hasta 1000€.

11. El Contorsionista: (concursante de plató y concursante vía telefónica)

En este juego participa un concursante de plató y un concursante seleccionado entre las llamadas y mensajes. Participan por un premio conjunto de 2000€ (1000€ cada concursante). Al concursante de plató se le facilita una tarjeta que contiene la palabra que entra en juego. Este mediante mímica con todo el cuerpo deberá deletrear la palabra clave con un minuto de tiempo. El otro concursante, desde casa sin haber visto la tarjeta deberá acertar la palabra clave.

12. Dibuja al Personaje: (concursante de plató y concursante vía telefónica)

Participan un concursante de plató y un concursante seleccionado entre las llamadas y mensajes. El presentador le facilita al concursante de plató una tarjeta con el nombre y la foto de un personaje famoso. A partir de ese momento el concursante tendrá 1 minuto para dibujar en la pizarra al personaje famoso. No se permiten cifras ni letras.

Al concluir el minuto, comenzara la participación del telespectador seleccionado a tal efecto. Este podrá realizar 3 preguntas al concursante de plató que deberá contestar por medio de la pizarra con las mismas limitaciones antes expuestas. Después de estas 3 preguntas, el concursante telefónico debe dar el nombre del personaje famoso para ganar esta prueba. El premio es de 2000€ (1000€ por participante).

13. La Visita: (concursante de plató)

Recibiremos en el plató a un personaje, cuya identidad no será conocida a priori por el participante. El participante en esta prueba deberá describir quien es el personaje que nos visita, para lo cual contará con la ayuda de unas personas. Todos ellos (participante y ayudantes) tendrán un antifaz. Tanto participante como ayudantes harán preguntas que se puedan contestar afirmativa o negativamente, al personaje que nos visita con el fin de averiguar su identidad, a las que, a través del presentador el personaje contestará “si” o “no”. Si la respuesta es afirmativa seguirá preguntando la misma persona, en caso de ser negativa pasará el turno y preguntará la siguiente persona. Cuando el presentador estime oportuno, comenzará el tiempo de descuento (1 minuto) en el que el concursante deberá realizar las últimas preguntas y comunicar el nombre de la visita. Si consigue descubrir la identidad del personaje ganará un premio de 1.000€.

14. La Relojería: (concursante vía telefónica)

Contamos con una urna en el plató. En el interior de la urna hay una cantidad y variedad aleatoria de relojes. En esta prueba el concursante seleccionado entre las llamadas/mensajes deberá acertar el número exacto de relojes. Si no acertara se abrirá paso a otro concursante elegido entre las llamadas/mensajes recibidos. Para facilitar la labor, el presentador le dirá al concursante si la última respuesta aportada es superior o inferior a la respuesta correcta, además de recordar las respuestas aportadas por los anteriores participantes.

Solo por participar respondiendo a la llamada de la “Productora” en directo, obtendrá un premio de 200€. En caso de acertar el número exacto de relojes obtendrá un premio adicional de 1.300€.

Datos a rellenar por el concursante

Rellenando estos datos, el concursante declara aceptar sin condiciones y someterse a lo estipulado en las presentes bases.

Apellidos:

Nombre:

D.N.I / N.I.E.:

DOMICILIO:

LOCALIDAD:

TELÉFONO:

FECHA:

FIRMA: