

BASES DEL PROGRAMA "XLACARA"

El presente documento contiene las bases que rigen la preparación, el desarrollo y la grabación del programa concurso de televisión titulado provisionalmente "XLACARA" formato propiedad de PLURAL ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.L., licenciado a FACTORÍA PLURAL, S.L. (en adelante, LA PRODUCTORA), con domicilio en Zaragoza, calle Biarritz nº 2, incluidas las normas de actuación de los concursantes en el desarrollo del mismo, de obligado cumplimiento para éstos.

1.- Descripción del programa.

1.1. "XLACARA" (en adelante, **EL PROGRAMA**) es un programa concurso TV, ideado por Don José Luis Viñas Orta de PLURAL ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.L., en el que compiten 3 concursantes semanalmente seleccionados previamente en una fase de selección o casting, en adelante, **LOS CONCURSANTES**, por unos premios en metálico y un premio final al que sólo optará uno de ellos en la fase final de la emisión de cada capítulo del programa. Asimismo, participarán otros ciudadanos que realizarán en vídeo preguntas a **LOS CONCURSANTES** que podrán acceder, igualmente a los premios, (en adelante **LOS RETADORES**).

- Serán **CONCURSANTES**: los participantes que cumpliendo los requisitos de estas bases, participen en el plató de **EL PROGRAMA** para optar por el premio final.
- Serán **RETADORES**: los ciudadanos que entren en **EL PROGRAMA** con preguntas previamente grabadas para retar a **LOS CONCURSANTES**.

1.2. El concurso consta de diferentes fases en las que **LOS CONCURSANTES** participarán en diferentes juegos de preguntas y respuestas que valoran su inteligencia, cultura general, habilidad y memoria.

1.3. Los cinco (5) capítulos de cada **PROGRAMA** se grabará los fines de semana y se emitirá a lo largo de la semana en los días que determine **LA PRODUCTORA** y/o la cadena televisiva.

1.4. En cada capítulo del programa participarán tres (3) **CONCURSANTES** y seis (6) **RETADORES** diferentes. Los tres (3) concursantes serán los mismos durante 5 capítulos sucesivos. El concursante que pase a la fase final del último programa semanal (quinto capítulo) continuará como **CONCURSANTE** la semana siguiente.

1.5. El **PROGRAMA** no se emite en directo sino que se graba previamente a su emisión por televisión, con los previsibles cortes durante la grabación que no afectarán sustancialmente al contenido del mismo.

1.6. En el caso de que se produzca alteración en el número de episodios grabados y/o emitidos, la posible modificación de las normas será realizada según el criterio de la Dirección del **PROGRAMA** y comunicada oportunamente a **LOS CONCURSANTES** y **LOS RETADORES**.

2.- Requisitos de los concursantes.

2.1. Podrán participar en EL PROGRAMA todas aquellas personas, mayores de 18 años, residentes en el territorio aragonés y sin antecedentes penales, previamente seleccionados por la Dirección y/o producción de EL PROGRAMA. Todo ello conforme al procedimiento aquí descrito.

2.2. Los empleados, familia directa (incluyendo las parejas de hecho) o que convivan en el mismo núcleo familiar y colaterales hasta segundo grado de los empleados de LA PRODUCTORA, Televisión Autonómica de Aragón y sus sucursales y/o agencias asociadas, no estarán autorizados para participar en EL PROGRAMA.

LA PRODUCTORA tiene el derecho de desestimar o descalificar a un concursante en caso de que éste tenga relación suficientemente cercana con alguna persona o entidad relacionada con el concurso, la productora o la distribuidora, porque su participación en el programa crearía una mala imagen del concurso y podría poner en duda su imparcialidad.

El CONCURSANTE tiene el deber de comunicar a LA PRODUCTORA si él o algún miembro de su núcleo familiar conocen al presentador o a cualquier empleado del concurso o de la cadena de televisiva.

2.3. LA PRODUCTORA hará una selección entre todos los candidatos a participar y decidirá qué personas participan como CONCURSANTES y/o RETADORES.

2.4. LOS CONCURSANTES y LOS RETADORES se comprometen a participar en todas las grabaciones del PROGRAMA, tanto en plató como en exteriores. Cualquier modificación en las fechas será oportunamente comunicada a LOS CONCURSANTES y LOS RETADORES.

2.5. LOS CONCURSANTES y LOS RETADORES se comprometen a cumplir las normas por las que se rige el PROGRAMA y los juegos de los que se compone el mismo, así como cualquier modificación posterior que la Dirección del Programa decidiera introducir para asegurar el buen desarrollo de EL PROGRAMA

3. Reglas del juego.

3.1. Generales.

- LOS CONCURSANTES deberán permanecer en el plató hasta la finalización de EL PROGRAMA.
- Al inicio de EL PROGRAMA se sortearán la posición de LOS CONCURSANTES en los atriles.
- La presencia y/o aparición en EL PROGRAMA se realizará por cada CONCURSANTE de forma voluntaria y gratuita y, por tanto, no implicará, en ningún caso, compensación económica o en especie alguna, salvo el/los premio/premios si lo/los ganara.

- Salvo en la ronda final, para contestar a las preguntas, se ofrecerá a LOS CONCURSANTES diferentes opciones de respuestas según el tipo de preguntas.
- El objetivo de los CONCURSANTES será acertar el mayor número posible de respuestas correctas para acumular segundos con los que jugará en la ronda final. Complementariamente, el CONCURSANTE podrá ganar premios en metálico en las preguntas de LOS RETADORES de la primera ronda.
- Si un CONCURSANTE se adelanta a la orden del presentador para activar el pulsador, perderá su turno para esa pregunta.

3.2. Desarrollo del concurso.

EL PROGRAMA se desarrollará en dos (2) rondas comunes a los tres (3) concursantes y una fase final a la que solo accederá el concursante que haya acumulado más segundos (o ganado el desempate) al final de las rondas anteriores.

a) Primera Ronda o ronda "POR LA CARA".

- Esta fase consta de doce (12) preguntas: seis (6) realizadas por el presentador y otras seis (6) videopreguntas grabadas por LOS RETADORES.
- Cada CONCURSANTE se sitúa ante un atril con un pulsador.
- Preguntas del presentador: El presentador hace una pregunta que se visionará, junto a las cuatro (4) respuestas, en una pantalla. LOS CONCURSANTES contarán con diez (10) segundos para activar sus pulsadores; el CONCURSANTE más rápido con el pulsador tendrá la posibilidad de contestar a la pregunta:
 - Si el CONCURSANTE acierta ganará CINCO (5) segundos de tiempo y podrá acceder al Panel de Caras (donde aparecerán las caras de seis (6) RETADORES cada uno con su pregunta).
 - Si el CONCURSANTE fallase la respuesta o no activara el pulsador habrá opción de rebote para los otros dos (2) CONCURSANTES a través del pulsador. Si el CONCURSANTE acierta obtendrá el premio de cinco (5) segundos así como el acceso al Panel de Caras.
 - Si el CONCURSANTE del rebote fallara la respuesta o no activara el pulsador, el tercer CONCURSANTE tendrá opción a resolver la pregunta y a acceder al premio de los cinco (5) segundos y al Panel de Caras.
 - Si ningún CONCURSANTE acertara la respuesta, los cinco (5) segundos no se repartirán, si bien, se activará para los tres (3) CONCURSANTES el Panel de Caras.

- PANEL DE CARAS: Videopreguntas de EL RETADOR: en la pantalla se proyectará un panel con seis (6) caras de RETADORES. Cada cara incluirá dos (2) datos personales (nombre y otro genérico) y cada RETADOR incluye una (1) pregunta sobre tema de cultura general y/o actualidad con tres (3) respuestas posibles. El CONCURSANTE seleccionará una de las caras disponibles del panel y conocerá la pregunta del RETADOR elegido:
 - Cada pregunta pone en juego 5 segundos de tiempo y un premio complementario de CINCUENTA EUROS (50€)
 - Si el CONCURSANTE acierta la respuesta sumará los 5 segundos y ganará CINCUENTA EUROS (50€).
 - Si el CONCURSANTE no acertara la respuesta, no se llevará los 5 segundos y EL RETADOR ganará el premio de CINCUENTA EUROS (50€).
 - Las preguntas del PANEL DE CARAS no dan opción al rebote.
 - Cada casilla del PANEL DE CARAS podrá ser jugada una sola vez. En cada ocasión los CONCURSANTES podrán elegir una de las seis (6) casillas no consumidas hasta entonces.

- Panel de Caras Especial: Videopreguntas de EL RETADOR: De forma excepcional, cuando en las preguntas del presentador ningún CONCURSANTE haya acertado la respuesta correcta, todos LOS CONCURSANTES accederán al Panel de Caras. El presentador seleccionará la primera cara disponible en sentido de lectura del PANEL (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) y LOS CONCURSANTES podrán optar a responder mediante el pulsador. Jugará el más rápido.
 - Si el CONCURSANTE acierta ganará CINCO (5) segundos de tiempo.
 - Pero, en todo caso, EL RETADOR se llevará los CINCUENTA EUROS (50€).
 - No existe la posibilidad de rebote.

- Recuento de Marcadores: Al final de esta ronda, habrá recuento de marcadores para establecer un ranking entre LOS CONCURSANTES y marcar el orden de participación en la siguiente ronda. El CONCURSANTE con más segundos acumulados jugará en primer lugar en la siguiente ronda. En caso de empate, se procederá a una prueba de desempate.

- Prueba de desempate: CARA A CARA: LOS CONCURSANTES empatados se enfrentarán a una pregunta con tres (3) posibles respuestas que les realizará el presentador, con la misma dinámica que las preguntas iniciales de la primera ronda (pulsador/respuesta/rebote). El acertante resolverá el desempate a su favor. No se ganan segundos.

En el caso que todos LOS CONCURSANTES estén empatados, los tres (3) jugarán por este desempate. Al existir únicamente tres (3) respuestas, si los dos (2) primeros en jugar fallasen, el tercer jugador resolvería el empate a su favor.

b) Segunda Ronda o ronda "SEGUNDOS DENTRO".

Esta segunda ronda se jugará por la obtención de los máximos segundos posibles y tiene la siguiente mecánica:

- Los tres CONCURSANTES jugarán por turnos, comenzando el CONCURSANTE que haya acumulado más segundos en la ronda anterior. El segundo en intervenir será el CONCURSANTE que haya quedado segundo en la ronda anterior bien por segundos acumulados o por el desempate detallado en el último párrafo de la ronda anterior.
- En el plató aparecerá una pantalla con seis (6) casillas temáticas (Geografía, Historia, Sociedad, Deporte, Espectáculos y Curiosidades).
- Esta ronda constará de seis (6) preguntas, dos (2) para cada CONCURSANTE.
- Cada CONCURSANTE elige la temática a jugar, que quedará invalidada para los siguientes CONCURSANTES.
- Cada pregunta tendrá tres (3) posibles respuestas, visibles en pantalla, y LOS CONCURSANTES contarán con diez (10) segundos para activar sus pulsadores.
- Si el CONCURSANTE no acertara la respuesta o no activara el pulsador perderá su turno, se jugará por rebote con los otros dos CONCURSANTES.
- Si el segundo CONCURSANTE tampoco acierta o no activara el pulsador, el premio será para el tercer CONCURSANTE aunque no haya activado el pulsador.
- LOS CONCURSANTES obtendrán por sus aciertos un premio decreciente de veinte (20), diez (10) y cinco (5) segundos de tiempo, según se responda en el primer turno, primer o segundo rebote.
- CARA OCULTA. Una de las seis (6) casillas temáticas esconde la llamada CARA OCULTA (que consistirá en la cara de uno de los RETADORES incluido en el Panel de caras de la ronda anterior). En este caso, el CONCURSANTE ganará cinco (5) segundos de bonificación, y la pregunta temática se sustituirá por una pregunta, con tres (3) posibles respuestas, sobre algún dato personal del RETADOR (raíces, profesión, lugar de residencia, aficiones y/o anécdotas u otras) facilitado por éste. La mecánica del juego será la misma que las preguntas del panel temático, pero en caso de acierto el CONCURSANTE ganará, además de los cinco (5) segundos de la CARA OCULTA, veinte (20) segundos.
- RECUENTO DE MARCADORES. Al final de esta ronda, habrá recuento de marcadores para establecer quien es el vencedor de ese capítulo de EL PROGRAMA que será quien haya acumulado más segundos y tendrá como premio el acceso a la ronda final. En caso de empate, se procederá a una prueba de desempate que será igual a la denominada CARA A CARA de la ronda anterior.

c) La Ronda Final o "ESCALERA DE PREMIOS".

En esta última jugada del concurso sólo participará el CONCURSANTE que más segundos haya acumulado en las rondas anteriores o haya resuelto a su favor la prueba de desempate.

- EL CONCURSANTE finalista se enfrentará a ocho (8) preguntas contra el crono de los segundos acumulados por él en las rondas anteriores.
- Las preguntas tendrán una dificultad y temática variables, determinadas por LA PRODUCTORA y/o el Director de EL PROGRAMA, sin respuestas opcionales en pantalla.
- El presentador tendrá en su poder un sobre con las ocho (8) preguntas y sus respuestas correctas.
- El presentador leerá las preguntas en orden. El CONCURSANTE podrá responder o pasar a la pregunta siguiente. El presentador seguirá preguntando la lista en orden hasta agotar el tiempo acumulado por el CONCURSANTE.
- Ninguna respuesta será válida agotado el tiempo de juego.
- Las respuestas del CONCURSANTE serán correctas si coinciden con las escritas en la lista del sobre.
- El Director de EL PROGRAMA y/o la PRODUCTORA determinarán si las respuestas son correctas.
- PREMIOS: En la pantalla aparecerá la Escalera de Premios representada por los billetes de Euro vigentes (5€ / 10€ / 20€ / 50€ / 100€ / 200€ / 500€) y el premio final.
- PREMIO FINAL: El premio final consistirá en un premio en especie más un premio en metálico, el bote, de cien (100€) euros que se incrementará con cien (100€) euros diarios cuando el CONCURSANTE no gane el premio final.
- Bote: Si el CONCURSANTE no acertara las ocho (8) preguntas de esta ronda final el bote se incrementa con cien (100€) más por programa.
- Si el CONCURSANTE acierta: cada respuesta correcta irá asociada a los premios de la escalera de premios (5€ / 10€ / 20€ / 50€ / 100€ / 200€ / 500€) y el premio final) en orden creciente. El premio no es acumulable y el CONCURSANTE se lleva la cifra más alta conseguida.
- Si el CONCURSANTE falla: cada respuesta incorrecta invalidará los premios de la escalera de premios (5€ / 10€ / 20€ / 50€ / 100€ / 200€ / 500€) y el premio final) en orden decreciente.

3.3. Las preguntas.

- Las preguntas de EL PROGRAMA serán creadas, seleccionadas, revisadas y/o corregidas por LA PRODUCTORA y/o El Director de EL PROGRAMA de acuerdo con criterios de interés, procedencia y diversidad.

4. Premios.

- La distribución de los premios puede variar en cada episodio de EL PROGRAMA.
- Si por cualquier circunstancia, un CONCURSANTE decide no aceptar algún premio que le haya correspondido, efectuará su renuncia por escrito perdiendo todos los derechos con respecto al mismo. En ningún caso, la cadena televisiva o LA PRODUCTORA estará obligada a sustituirlo por otro distinto o por dinero en metálico en el caso del premio en especie.
- Los premios en metálico contarán con una retención fiscal vigente en el momento de la obtención del premio, según lo dispuesto en la Ley del I.R.P.F. y en los reglamentos que la desarrollen. Es obligatorio notificar a las autoridades tributarias las personas agraciadas con un premio y la cantidad del mismo. Por tanto, LA PRODUCTORA comunicará a Hacienda la cuantía de todos los premios concedidos y enviará al concursante un certificado por el importe del premio y las retenciones pertinentes a fin de que éste los deduzca en su declaración anual de la renta.
- Los premios en especie estarán igualmente sujetos a retención, según lo dispuesto en la Ley del I.R.P.F. y en los reglamentos que la desarrollen. Es obligatorio notificar a las autoridades tributarias las personas agraciadas con un premio y la valoración del mismo. Por tanto, LA PRODUCTORA comunicará a Hacienda la cuantía de todos los premios concedidos y enviará al concursante un certificado por el importe del premio y las retenciones pertinentes a fin de que éste los deduzca en su declaración anual de la renta.
- La totalidad de los premios, sean en metálico o en especie, obtenidos por los CONCURSANTES y RETADORES les serán entregados en un plazo máximo de NOVENTA (90) días a partir de la fecha de emisión. En el caso de los premios en metálico, éstos se abonarán, a elección de LA PRODUCTORA, mediante transferencia bancaria a una cuenta que designarán LOS CONCURSANTES y/o LOS RETADORES o mediante cheque o pagaré nominativo.
- LA PRODUCTORA no entregará ningún premio si el CONCURSANTE se niega a dar o no aporta la totalidad de los datos personales requeridos en la Hoja de Concurante.
- En caso que EL PROGRAMA grabado no se emitiera por decisión de la cadena televisiva, el CONCURSANTE tendría derecho a cobrar el premio que le corresponda.
- Si los premios llevaran aparejados gastos en su ejecución, éstos serán sufragados por los CONCURSANTES ganadores.
- LA PRODUCTORA podrá ofrecer a los CONCURSANTES ganadores el cambio de un premio en especie por su valor económico.

5.- Grabación.

- EL PROGRAMA se grabará en el estudio situado en Paseo Cuellar nº 24 de Zaragoza 50006 o donde determine LA PRODUCTORA.
- LA PRODUCTORA no será la responsable de los gastos de desplazamiento de LOS CONCURSANTES con el fin de llevar a cabo su intervención en EL PROGRAMA.
- LA PRODUCTORA y la cadena televisiva declinan cualquier responsabilidad sobre las personas o bienes de los referidos CONCURSANTES.
- LOS CONCURSANTES que participen en EL PROGRAMA se comprometen expresamente a permanecer en las instalaciones de grabación, el tiempo que resulte necesario para la grabación del mismo. Considerando que la intervención en EL PROGRAMA es en todo caso voluntaria y el alto coste económico que implica su producción, LA PRODUCTORA reclamará la correspondiente indemnización por daños y perjuicios a los participantes, que sin causa justificada, decidan abandonar la grabación antes de que ésta haya concluido.

6.- Dificultades técnicas y de otro tipo.

Todas las decisiones relativas a dificultades técnicas, error humano o fallos mecánicos relacionados con EL PROGRAMA serán tomadas por LA PRODUCTORA, el Director y/o por la cadena televisiva según su criterio y serán definitivas y vinculantes para todos los CONCURSANTES y demás participantes y serán, además, inapelables.

En el caso de que ocurriera una dificultad técnica, fallo mecánico, error humano o cualquier otra posible irregularidad que afecte al desarrollo del juego y/o al resultado, LA PRODUCTORA y/o el Director revisará la situación, caso por caso, y adoptará las medidas que considere pertinentes al objeto de preservar la imparcialidad del juego y la integridad de EL PROGRAMA.

En el caso de que por defecto técnico o de otra índole, se revele la respuesta antes de que el CONCURSANTE dé su respuesta final, la pregunta será descartada y al CONCURSANTE se le realizará una nueva pregunta.

Si LA PRODUCTORA y/o el Director deciden, siguiendo su criterio, que una dificultad técnica, fallo mecánico o error humano ha corrompido, interferido o afectado de alguna forma el juego, podrán adoptar las medidas necesarias para su remedio y reparación.

Asimismo, si por problemas técnicos o por cualquier otra causa, fuera necesario interrumpir momentáneamente o suspender la grabación de EL PROGRAMA, el Director estimará la parte válida ya grabada, si la hubiere, antes de reanudar la grabación y decidirá el punto y tiempo en el que se pueda reanudar la misma, pudiendo quedar anuladas las pruebas o parte de las mismas y los supuestos premios obtenidos hasta ese momento.

7.- Condiciones Generales.

7.1. LA PRODUCTORA se reserva el derecho de, en cualquier momento, poner un CONCURSANTE sustituto en EL PROGRAMA y/o reemplazar a un CONCURSANTE y/o descalificar a un CONCURSANTE, si a juicio de LA PRODUCTORA, el CONCURSANTE ha violado las reglas de EL PROGRAMA; ha falseado de alguna forma su Información personal respondiendo de forma incompleta, inexacta o engañosa; ha hecho trampas o ha actuado de manera no cooperativa, intimidatoria o agresiva o si, a juicio exclusivo de LA PRODUCTORA, la permanencia del concursante en EL PROGRAMA podría alterar y/o suponer un peligro o amenaza para él mismo o para los demás.

La decisión de LA PRODUCTORA de reemplazar o de descalificar a un CONCURSANTE será definitiva, vinculante e inapelable.

7.2. Las decisiones de LA PRODUCTORA en todas las materias referentes al juego y/o a EL PROGRAMA serán finales, vinculantes y no podrán ser desafiadas ni apeladas.

7.3. LA PRODUCTORA podrá decidir, en cualquier momento y según su criterio, no completar un episodio de EL PROGRAMA y/o no emitir un episodio de EL PROGRAMA, con independencia de que el CONCURSANTE gane o no un premio en dicho episodio. Asimismo, si LA PRODUCTORA entiende que, para la salvaguarda del espectáculo, uno, varios o todos LOS CONCURSANTES no se adaptara a la mecánica y/o dinámica de EL PROGRAMA podrá sustituirlos aún iniciada la grabación sin que tuvieran derecho a percibir los premios que hubieran ganado hasta ese momento.

7.4. En el caso de cancelar una grabación por el motivo que sea (bien antes o una vez comenzada) debido, entre otros, aunque no exclusivamente, a condiciones atmosféricas; motivos de seguridad y/o a dificultades técnicas, LA PRODUCTORA puede decidir continuar con el juego en una ocasión posterior; cancelar la grabación completamente y no otorgar ningún premio; o sustituirla por una grabación con todos los participantes que había en la grabación cancelada.

7.5. Las Reglas de EL PROGRAMA y cualquier otra regla del concurso que se anuncie o que establezca LA PRODUCTORA podrán cambiarse en cualquier momento y por la razón que sea (por ejemplo, por necesidades de producción, por criterios creativos, y/o por imperativos de tiempo, entre otras) sin previo aviso y a juicio de LA PRODUCTORA. Dichos cambios no podrán discutirse serán inapelables.

7.6. LA PRODUCTORA se reserva el derecho de editar EL PROGRAMA en la forma que decida según su criterio. Al participar en EL PROGRAMA, LOS CONCURSANTES renuncian a plantear cualquier objeción referente, entre otras, a la manera de editar EL PROGRAMA; la selección de secuencias para emitir; el contexto en el que se presentan dichas secuencias en EL PROGRAMA y/o en relación con EL PROGRAMA y el tiempo de emisión destinado a cada concursante.

7.7. LOS CONCURSANTES no podrán mencionar o hacer propaganda de ningún producto o servicio comercial durante EL PROGRAMA (ya sea de manera verbal o visual), y no podrán pagar o aceptar dinero o contraprestación onerosa (incluyendo parte del dinero de los premios) por este concepto

7.8. Cada CONCURSANTE acuerda dispensar, librar de responsabilidad e indemnizar a LA PRODUCTORA y la cadena televisiva o cualquiera de sus respectivas entidades autorizadas, cesionarias, sociedad matriz, afiliadas o subsidiarias, así como al personal de producción de EL PROGRAMA, y cada una de sus respectivas sociedades matriz, afiliadas y subsidiarias, anunciantes y sus respectivos -anteriores y actuales- funcionarios, directores, empleados, agentes o representantes (colectivamente llamados "las partes liberadas") de cualquier responsabilidad, reclamación, actuación, daños, gastos y pérdidas del tipo que sea por causa de o relacionada con cualquier declaración, acción u omisión relacionada con su solicitud para participar y/o con su participación en EL PROGRAMA, el proceso de selección de LOS CONCURSANTES, el desarrollo del juego, la evaluación y/o la interpretación de las reglas, decisiones sobre preguntas o respuestas, las decisiones sobre las condiciones de participación y causas de descalificación, y/o sobre la grabación, producción, utilización, explotación, edición, distribución, exhibición, licencias, promoción y/o retransmisión de EL PROGRAMA.

7.9. LOS CONCURSANTES tienen prohibido traer al estudio ningún aparato electrónico. Esto incluye i-pod's, beepers, teléfonos móviles, blackberrys, ordenadores personales, cámaras de fotos, video-cámaras, etc. En caso de emergencia, el coordinador realizará o recibirá las llamadas en nombre del concursante y/o acompañante. Asimismo, LOS CONCURSANTES no podrán ayudarse, "chivarse" o "soplarse" entre ellos; pudiendo ser expulsados en el caso de ser descubiertos.

7.10. Si algún CONCURSANTE intenta sabotear a propósito cualquier parte de la grabación o emisión, se hará cargo de los costes derivados de la interrupción, en la forma que determine LA PRODUCTORA.

7.11. LA PRODUCTORA, se reserva el derecho de cambiar, añadir, borrar, modificar o corregir las reglas en cualquier momento, a su entera discreción. La falta o negativa del CONCURSANTE de consentir cualquier cambio y/o firmar las versiones posteriores de las reglas de EL PROGRAMA no afectará la validez de dichos cambios ni de sus posteriores versiones ni de su aplicación a todos LOS CONCURSANTES. Si el CONCURSANTE no acepta los cambios y/o no firma las correspondientes versiones de las reglas de EL PROGRAMA será descalificado de su participación en EL PROGRAMA.

7.12. La violación por parte del CONCURSANTE de las Reglas de EL PROGRAMA puede dar lugar a la confiscación de los premios, a la descalificación del programa y/o a cualquier otra medida que LA PRODUCTORA estime apropiada, a su entera discreción.

7.13. Confidencialidad. LOS CONCURSANTES se comprometen a no comunicar a terceras personas información acerca de la producción, su contenido, formato, grabación o cualquier otra circunstancia relacionada, directa o indirectamente, con la grabación que realiza sin expresa autorización escrita de LA PRODUCTORA, salvo a las autoridades que pudieran requerirle.

7.14. Datos personales. A los efectos de la "Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal" y por medio del presente contrato, LOS CONCURSANTES autorizan y consienten expresamente a LA PRODUCTORA, tan

ampliamente como en derecho sea necesario, a tratar de forma automatizada o no los datos personales indicados en este acuerdo, con las finalidades que se desprenden de forma directa del desarrollo del PROGRAMA y con los límites derivados de la prestación contratada.

Asimismo, los concursantes autorizan y consienten expresamente la inclusión en un fichero automatizado de datos de carácter personal, propiedad de LA PRODUCTORA, y cuya finalidad es el inventario de las relaciones contractuales que tiene con colaboradores.

Los datos personales de LOS CONCURSANTES podrán ser cedidos a la cadena autonómica de Aragón para que proceda a la entrega de con el fin de gestionar la entrega del premio de consolación a LOS CONCURSANTES. La cadena autonómica tendrá a estos efectos la consideración de encargado del tratamiento.

Los destinatarios de la información que se contiene en dicho fichero serán las personas autorizadas por LA PRODUCTORA.

La cadena autonómica tendrán garantizado el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de los datos facilitados, así como la confidencialidad y utilización de dichos datos de acuerdo con la indicada finalidad del fichero.

LA PRODUCTORA encargada y responsable del tratamiento del fichero, tiene su domicilio en calle Biarritz nº 2 50017 Zaragoza, donde podrán ejercitarse los citados derechos, al igual que en el domicilio de LA PRODUCTORA en la dirección indicada en el encabezamiento del presente contrato o en la dirección de correo electrónico arco@pluralent.com.

Del mismo modo, LOS CONCURSANTES autorizan y consienten expresamente la cesión de los datos contenidos en el presente contrato a las asociaciones o entidades análogas a las que LA PRODUCTORA pueda pertenecer, con la finalidad de controlar y comunicar el grado de cumplimiento de las bases a cualesquiera de las anteriores entidades que pudiesen estar interesadas.

Una vez leído el presente reglamento del concurso de "XLACARA" y en prueba de conformidad y aceptación, lo firma y rubrica el concursante.....

En Zaragoza, a..... de de 2010

Fdo .:
D.N.I.....

DATOS PERSONALES:

NOMBRE

N.I.F.-

FECHA NACIMIENTO