

THE POWER CUP DELL TECHNOLOGIES – TÉRMINOS Y CONDICIONES

1. Condiciones generales de participación

- a. El Promotor de este juego es Dell Computer SA, Calle Ribera Del Loira n8, Paris Building, 28042, Madrid, Spain.
- b. Este juego se registrará por los presentes términos y condiciones. Los participantes aceptan haber leído y comprendido estas condiciones y se comprometen a cumplirlas.
- c. El juego está abierto a los residentes de Bélgica, Países Bajos, Irlanda, Italia, Portugal y España mayores de 18 años, excluyendo únicamente a los empleados y familiares directos de los empleados del Promotor, su empresa matriz, subsidiarias o filiales o cualquier otra persona relacionada profesionalmente con este juego.
- d. Se permite la participación independientemente de la compra de un producto/servicio. No es necesario realizar ninguna compra.
- e. El Promotor se reserva el derecho de modificar, suspender o cancelar el juego sin previo aviso.
- f. En caso de incumplimiento de cualquier comportamiento que se considere difamatorio, ofensivo o ilegal, el Promotor se reserva el derecho de rechazar la entrada del participante en el juego.

2. Detalles del juego

- a. La competición se inicia con una primera ronda (de juego de acuerdo con las reglas de juego establecidas a continuación) el lunes 14 de septiembre a las 8:00 CEST y se cierra el viernes 18 de septiembre a las 17:00 CEST. Habrá un juego individual por país (primera ronda). En esta primera ronda de juegos no habrá equipos, pero los jugadores competirán para representar a su país en la ronda final.
- b. Los 10 mejores jugadores del ranking individual de cada país de la primera ronda serán seleccionados para participar en la ronda final que comienza el lunes 28 de septiembre a las 8:00 CEST y acaba el viernes 2 de octubre a las 17:00 CEST. En esta ronda final de juego habrá equipos que representan el país de procedencia de cada jugador.
- c. Cómo participar: Los participantes deben registrarse en el juego a través de este formulario: <<https://es.thepowercup.com>>
- d. Cómo jugar: Los participantes reciben instrucciones durante el proceso de registro para descargar e instalar la aplicación Atrivity en sus dispositivos móviles. Esta aplicación es gratuita.

3. Reglas del juego

El juego se juega a través de la aplicación Atrivity. Una vez que el usuario haya descargado e instalado la aplicación Atrivity, podrá acceder al juego dentro de la aplicación. Las dos rondas del juego presentan la misma dinámica.

Los jugadores deben desafiar a otros jugadores con el fin de ganar puntos.

- Un jugador lanza un desafío seleccionando un oponente o haciendo que el sistema busque uno aleatoriamente.
- Una vez que un jugador lanza el desafío, este aparecerá en la lista de desafíos del oponente (sección "Tu turno" de la aplicación).
- Posteriormente, el jugador puede abrir el desafío y jugar el juego contestando a 7 preguntas. La velocidad beneficia al jugador y el hecho de responder con rapidez le permite ganar más puntos. El jugador dispone de 20 segundos para responder a cada pregunta. El jugador ganará 100 puntos por cada respuesta correcta y hasta 20 puntos adicionales por la rapidez a la hora de contestar.
- El oponente del jugador puede responder al desafío contestando las mismas preguntas dentro de un plazo de 24 horas.
- El jugador que consiga más puntos será declarado ganador del desafío.
- Un jugador puede completar hasta 20 desafíos y desafiar al mismo oponente un máximo de 5 veces.

El sistema envía notificaciones al dispositivo móvil o a la tableta del jugador para anunciar:

- Que un oponente ha desafiado al jugador.
- Que ambos jugadores han completado el desafío. También especifica si el jugador ha ganado o perdido el desafío.
- Las notificaciones generales del juego.

Tipos de desafíos

- Desafíos sencillos: Al comienzo del juego, un jugador puede lanzar desafíos sencillos que otorgan puntos tanto al ganador como al perdedor (aunque el ganador será la persona que obtenga más puntos).
- Desafíos dobles (se activan cuando un jugador alcanza los 10.000 puntos): el jugador que gana puede conseguir el doble de puntos. Sin embargo, al jugador que pierda se le restará el doble de puntos de su puntuación. Por lo tanto, el jugador debe tener cuidado al lanzar este tipo de desafío. Si un jugador no completa este desafío a tiempo (24 horas) perderá el doble de puntos que el jugador que lo completó.
- Desafíos triples (se activan cuando un jugador alcanza los 25.000 puntos): el jugador que gana puede conseguir el triple de puntos. Sin embargo, al jugador que pierda se le restará el triple de puntos de su puntuación. Por lo tanto, el jugador debe tener MUCHO cuidado al lanzar este tipo de

desafío. Si un jugador no completa este desafío a tiempo (24 horas) perderá el triple de puntos que el jugador que lo completó.

- Desafíos 5-10 % (se activan cuando un jugador alcanza los 50.000 puntos): la persona que gane conseguirá el 5 % de todos los puntos acumulados por la persona que pierda, mientras que la persona que pierda perderá el 10 % de sus puntos. Si un jugador no completa este desafío a tiempo (24 horas) perderá el 10 % de sus puntos.

Restricciones

- Un jugador puede realizar un máximo de 20 desafíos diarios, incluyendo los lanzados y los recibidos por parte de otros jugadores.
- Un jugador puede desafiar al mismo oponente un máximo de 5 veces al día.
- Un jugador con 10 desafíos pendientes no puede recibir o lanzar nuevos desafíos hasta que complete un desafío pendiente de la sección "Tu turno".
- Un jugador que acumula puntos y gana experiencia tras completar 20 desafíos no puede lanzar desafíos avanzados (dobles, triples y 5-10 %) contra jugadores con un nivel de experiencia inferior. Solamente podrá desafiar a jugadores con puntuaciones similares o a personas con un nivel superior al suyo.

Vencimiento

- Los desafíos vencen después de 24 horas. Si un jugador no contesta a un desafío en este periodo de tiempo, perderá los puntos correspondientes. Recuerda que un jugador puede perder el doble o el triple de puntos en los desafíos avanzados frente a un desafío normal o el 10 % de sus puntos.

Clasificación

- Los puntos conseguidos durante el juego se acumularán en una clasificación. Un jugador podrá ver su posición en la clasificación, así como la de todos los demás. Además, se incluyen otras estadísticas como el número de desafíos completados y el porcentaje de desafíos ganados durante el juego.
- Un jugador también puede ver la clasificación del equipo.

Actividad

- Un jugador puede supervisar la actividad en tiempo real de los desafíos realizados por él mismo o por sus jugadores favoritos.

Favoritos

- Si un jugador desea añadir a otro a sus favoritos, tiene que seleccionar al oponente en la clasificación pulsando la estrella o seleccionarlo en el

momento de lanzar un desafío. Un jugador podrá filtrarlos en la clasificación, encontrarlos más fácilmente a la hora de elegir oponentes y controlar su actividad de desafíos.

Fin del juego

- Al finalizar el juego, el jugador dispondrá de 24 horas para responder a los desafíos pendientes. Previamente, aprovecha para lanzar todos los desafíos que desees antes de que el tiempo se agote.

4. Selección de ganador y premio

- a. Cada país será un equipo en la ronda final del juego. El país que ocupe la primera posición al acabar el juego en la clasificación de equipos será el ganador y todos los miembros de este equipo tendrán que elegir un premio entre los siguientes (1 por miembro del equipo):



Digital Notepad A4
Wacom Bamboo Slate



Wacaco Nanospresso



Camera Blink XT2



UPRIGHT GO 2
YOUR PERSONAL POSTURE TRAINER



Evapolar evaCHILL-
luchtkoeler



LARQ bottle movement
zuiverende waterfles

- b. Cada uno de los ganadores recibirá un correo electrónico personalizado para que, a través de una URL publicada en el sitio: thepowercup.com, pueda elegir uno de los premios que se ofrecen y proporcionar la dirección de entrega que desea. Asimismo, si los datos de contacto del ganador están disponibles, el proceso de entrega se podrá gestionar a través del teléfono. La recogida y el tratamiento de los datos se realizan única y exclusivamente con la finalidad de gestionar el juego y no están destinados a su uso posterior

para comunicaciones de marketing que no estén estrictamente relacionadas con la participación en el concurso y/o la entrega de premios del juego.

- c. No se pueden cambiar por dinero. Los premios no son transferibles.
- d. El Promotor se reserva el derecho de (a) otorgar un premio alternativo de igual o mayor valor y (b) en circunstancias excepcionales, variar, modificar o retirar este concurso con una antelación razonable.
- e. Los ganadores serán responsables de todos los impuestos y gastos aplicables no especificados en la descripción del premio.
- f. Los ganadores se anunciarán en [thepowercup.com] en un plazo máximo de 28 días después del cierre de la ronda final del juego (viernes 2 de octubre de 2020). El Promotor también enviará una confirmación a los ganadores por correo electrónico, a través de la dirección de correo electrónico de los mismos. Posteriormente, se les solicitará que proporcionen sus datos personales para que el Promotor se ponga en contacto con él o ella para indicar las instrucciones necesarias para recibir el premio. El Promotor respeta la privacidad de los participantes y se compromete a recopilar, almacenar o utilizar los datos personales únicamente para los fines de esta Promoción, de conformidad con las leyes de protección de datos vigentes y de acuerdo con sus [Prácticas de privacidad](#) establecidas (que te recomendamos que leas). La recopilación y el tratamiento de los datos no están destinados a su uso posterior para comunicaciones comerciales que no estén estrictamente relacionadas con la participación en el concurso y/o la entrega de premios del juego. El Promotor no revelará ni venderá ninguna información personal proporcionada en el marco de esta Promoción, pero podrá transferir la información personal de los participantes a empresas afiliadas a Dell fuera del Espacio Económico Europeo (EEE), como Dell Inc. en los Estados Unidos de América. La información facilitada al Promotor no se retendrá durante más tiempo del necesario para tramitar la inscripción en la Promoción.
- g. En el caso de que el correo electrónico sea devuelto como imposible de entregar, o el ganador rechace el premio, él o ella quedará descalificado.