

BASES DEL CONCURSO "CAPACIDAD Y GAMING S21 FE"

1. DEFINICIONES

Concurso: significa el concurso "Capacidad y Gaming 21 FE" organizado por SAMSUNG ELECTRONICS IBERIA S.A. Sociedad Unipersonal (en adelante, "Samsung") bajo los términos y condiciones descritos en estas bases (en adelante, las "Bases").

Tienda: significa la tienda Samsung Experience Store sita en Avinguda del Portal de l'Àngel, 19, 21, 08002 Barcelona.

Teléfono de Atención al Cliente: Significa el número de teléfono 91 022 0262. El horario de atención al público será de lunes a viernes de 10:00 a 18:00 horas.

2. ORGANIZADOR

La organización del Concurso corre a cargo de Samsung, con N.I.F.: A-59308114, cuyo domicilio social se encuentra ubicado en Parque Empresarial Omega, Edificio C, Avenida de la Transición Española número 32, 28018, Alcobendas, Madrid.

3. PERIODO DE VIGENCIA

El período de vigencia del Concurso, durante el cual los participantes podrán acudir a la Tienda y participar en el Concurso, comienza el 22 de enero de 2021 a las 11:30 horas y finaliza el 22 de enero de 2022 a las 12:00 horas.

4. OBJETO DEL CONCURSO

El objeto del Concurso es la promoción de los dispositivos Samsung Galaxy S21 FE.

5. PREMIO

El participante que, de acuerdo con las presentes Bases, resulte ganador obtendrá un Galaxy S21 FE (Modelo SM-G990BLGDEUB S21 FE Light Green)

El participante deberá cumplir las condiciones de participación y la mecánica establecida en estas Bases.

Se elegirá un (1) ganador en total.

6. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

6.1. Sólo podrán participar en el Concurso personas físicas, que sean mayores de edad y residentes en España.

6.2. La participación en el Concurso es gratuita.

6.3. El incumplimiento por cualquier participante de las condiciones establecidas en las Bases supondrá la anulación automática de dicha participación. Del mismo modo, cualquier declaración falsa, indicios de identidad falsa o fraude, ocasionará la descalificación inmediata del participante y, en su caso, la obligación de devolver el Premio si ya le hubiese sido entregado.

6.5. La aceptación expresa de estas Bases es condición necesaria para la participación en el Concurso y, en consecuencia, para poder obtener el Premio que se describe en el Apartado 5 de las mismas. La participación en el taller "Capacidad y Gaming" y posterior aceptación a participar en el Concurso en cumplimiento de las condiciones establecidas en el apartado 7, supone la aceptación de estas Bases.

6.6. Samsung se reserva el derecho a realizar modificaciones a las presentes Bases y a tomar las medidas convenientes para resolver conflictos o dificultades que puedan surgir en el desarrollo del Concurso, siempre que estén justificadas, no

perjudiquen indebidamente a los participantes y se comuniquen debidamente.

6.7. Sin limitar en ninguna medida los derechos reconocidos a los consumidores por las disposiciones que resulten aplicables, Samsung no responde de la pérdida o demora por cualquier interrupción, falta temporal de disponibilidad o de continuidad de funcionamiento, problema en la transmisión, pérdida de información, fraude, desperfecto en la red, problema de funcionamiento de software, fallo de acceso, de comunicación o de respuesta o alteración del Concurso por problemas técnicos o de otra naturaleza que escapen a su control.

6.8. Samsung no es responsable de la terminación, suspensión o cancelación anticipada del Concurso (i) por parte de las autoridades correspondientes (Incluyendo, entre otros, los cuerpos y fuerzas de seguridad) o de los propietarios de la Tienda o de los espacios donde tenga lugar el Concurso (ii) cuando razones de seguridad o incidencias fuera de su control así lo aconsejen.

7. MECÁNICA DEL CONCURSO

7.1. Para participar en el Concurso, el participante deberá acudir a la Tienda durante el Periodo de Vigencia del Concurso, donde deberá participar en el taller "Capacidad y Gaming" que se impartirá por el influencer Toniemcee (@toniemcee).

7.2. La hora exacta de inicio del taller "Capacidad y Gaming" se anunciará a través de las redes sociales del Organizador, y a través de Samsung Members. El aforo máximo para el taller será de ocho (8) participantes, que se elegirán en función del orden de incorporación al taller a su llegada a la Tienda. La participación en el Concurso se limita a los ocho (8) participantes del taller.

7.3. Una vez finalizado el taller, los participantes podrán jugar al juego "Tap The White Tile" (el "Juego") en los dispositivos Samsung Galaxy S21 FE que les serán facilitados por los organizadores del taller con el fin de que puedan participar en el Concurso.

7.4. Durante el tiempo máximo de cinco (5) minutos, los participantes deberán participar en el Juego siguiendo las instrucciones facilitadas por los organizadores del taller. El Juego sólo será válido en modo "Arcade" y en el nivel "Normal".

7.5. Sólo se podrá participar una (1) vez por participante. Samsung rechazará cualquier solicitud de participación que no cumpla con las condiciones establecidas en estas Bases. Las participaciones incompletas, con errores, sin cumplir los requisitos establecidos o realizadas incumpliendo los plazos establecidos en estas Bases, se considerarán nulas y no darán derecho a participar en el Concurso.

8. SELECCIÓN DE LOS GANADORES

8.1. Se considerará ganador al participante que consiga una mayor puntuación en el Juego durante los cinco (5) minutos que disponen para participar en el Juego, conforme a lo establecido en estas Bases.

8.2. El ganador se anunciará directamente en la Tienda por los organizadores del taller al terminar el Concurso.

8.3. No podrá ser seleccionado como ganador quien haya intervenido en la organización del Concurso, ni empleados de Samsung, de cualquiera de sus filiales, de cualquier sociedad que tenga participación en

Samsung, o de cualquier sociedad vinculada a Samsung, ni sus familiares, ascendientes, descendientes, cónyuges o parejas de hecho.

9. ENTREGA DEL PREMIO

9.1. El ganador recibirá el Premio directamente en la Tienda una vez se haya confirmado por los organizadores del taller quién es el participante que ha obtenido la puntuación más alta durante el tiempo máximo de cinco (5) minutos que dura el Juego, conforme a lo establecido en el apartado 7.

9.2. Si el ganador no aceptara el premio o renunciara al mismo, o si no tuviera derecho al Premio, se asignará el Premio segundo participante con mayor puntuación, y así sucesivamente hasta completar todos los participantes en el taller. Si ninguno de los participantes acepta el Premio o si no tuvieran derecho al Premio, Samsung se reserva el derecho a declarar el premio desierto.

9.3. La identidad del ganador se podrá comprobar, en su caso, a través de documentos oficiales (DNI, pasaporte, carné de conducir, etc.).

9.4. El Premio no será susceptible de cambio, alteración o compensación a petición del ganador. Si el ganador rechaza el Premio, no se ofrecerá ninguno alternativo. El Premio será personal e intransferible.

10. ATENCIÓN AL USUARIO

En caso de producirse cualquier incidencia en el Concurso, el participante puede dirigirse al Teléfono de Atención al Cliente.

11. PROTECCIÓN DE DATOS

No se recabarán datos personales en el marco de este Concurso.

13. DEPÓSITO DE LAS BASES ANTE NOTARIO

Las Bases de este Concurso están depositadas en el Notario del Ilustre Colegio de Notarios de Madrid, D. Juan Kutz Azqueta y estarán disponibles en la Tienda.