"THE FLOOR" BASES DEL CONCURSO

DENOMINACIÓN DEL CONCURSO Y COMPAÑÍA ORGANIZADORA

SATISFACTION IBERIA S.L., con CIF Nº B56730575 y domicilio en Sèquia Comtal, 1 entl. 2ª, 08018 Barcelona (en adelante, "**La Producción del Programa**", "**La Dirección del Programa**" o "**SATISFACTION**"), organiza y produce el concurso denominado "THE FLOOR" (en adelante, el "**Concurso**" o el "**Programa**"), dentro del ámbito territorial de España.

El Concurso está previsto que se emita inicialmente en canal/es de televisión y/o plataforma/s de difusión de contenidos de **CORPORACIÓN DE RADIO Y TELEVISIÓN ESPAÑOLA, SOCIEDAD ANÓNIMA, S.M.E.** (en lo sucesivo, la "**Cadena**" o "**RTVE**") pero podrá ser distribuido o difundido, en su totalidad y/o en parte, a través de cualquier medio, modalidad de explotación o canal de distribución por **RTVE** y/o por terceros.

NORMAS APLICABLES AL CONCURSO

El Concurso se rige por las presentes reglas particulares accesibles en la dirección www.rtve.es. El mero hecho de participar en el Concurso implica la aceptación incondicional de estas reglas (en adelante, las "**Bases**").

La Cadena y la Producción del Programa se reservan el derecho a expulsar del Concurso a cualquier Concursante/aspirante que no cumpla con las Bases y/o las instrucciones del equipo, de RTVE y SATISFACTION durante la grabación del mismo y en cualquier momento del proceso o del Concurso así como si no asistiera a las grabaciones o no lo hiciera con la suficiente puntualidad.

OBJETO DEL CONCURSO

El Concurso tiene como objetivo la divulgación amena de conocimientos culturales. En el Programa, los Concursantes compiten entre sí en diferentes duelos, demostrando su saber y su agilidad mental. La mayoría de preguntas tendrá un nivel de mediana dificultad, para dar cabida a un amplio abanico de Concursantes y de espectadores.

FECHAS DE CELEBRACIÓN

El Concurso se grabará en las fechas definidas en el Contrato de participación en el Concurso.

LEGITIMACIÓN PARA PARTICIPAR

Podrán participar en el Programa, de acuerdo con lo previsto en estas Bases, todas aquellas personas físicas que sean mayores de edad, residentes en España y que suscriban el correspondiente Contrato de participación en el Concurso. Deberán además poseer DNI o pasaporte vigente en caso de ser españoles, NIE y permiso de residencia vigentes en caso de ser extranjeros, NIE y documento de identidad vigente del país de origen en caso de ciudadanos comunitarios.

Los aspirantes a concursar o los Concursantes deberán demostrar, antes de participar en el Concurso o en cualquier momento durante el mismo, a solicitud de la Cadena y/o la Producción

del Programa y en un plazo razonable, que reúne las condiciones necesarias para participar en el Concurso. En caso contrario, la Producción del Programa/la Cadena puede descalificarlo en cualquier momento y/o retener o retirarle el premio que haya obtenido.

No podrán participar aquellas personas que hayan intervenido en la realización del Concurso, tampoco los empleados de la Cadena ni de la Producción del Programa, ni de las empresas proveedoras de servicios u otras personas que tengan relación con la organización del Concurso, cónyuges, parejas de hecho y/o sus familiares en primer o segundo grado. Se podrá invalidar cualquier participación de personas que hayan sido asistidas por quienes tienen prohibida su participación.

La Cadena y la Producción del Programa, en aras a salvaguardar la igualdad de oportunidades entre los Concursantes, se reservan el derecho a rechazar a cualquier aspirante/Concursante que no cumpla con los requisitos establecidos o cuya participación suponga una ventaja desproporcionada o claro desequilibrio frente al resto.

El aspirante/Concursante mantendrá indemne a la Cadena y a la Producción del Programa por cualquier pérdida, coste o daño en los que incurran estas últimas por cualquier incumplimiento o reclamación de terceros derivado de cualquier declaración, manifestación, garantía otorgada por el aspirante/Concursante. Tachado

DINÁMICA DEL CONCURSO

RESUMEN DEL CONCURSO

El Programa, que en su segunda temporada consta de ocho (8) episodios, es un concurso en el que participan cien (100) personas. Al comienzo del Programa, cada uno de los Concursantes tendrá asignada una casilla en el tablero de juego y una categoría de conocimiento. Tanto las casillas en el tablero de juego como las categorías de conocimiento serán asignadas por La Dirección del Programa siguiendo criterios de formato.

El Concurso se estructura en torno a una sucesión de duelos entre dos Concursantes, de los que saldrá un ganador (que se mantendrá en el concurso) y un perdedor (que será eliminado y abandonará el Programa), hasta que solo quede un Concursante, el ganador final.

En el primer episodio, el primer Concursante (en adelante, "**retador**") será seleccionado por el sistema de selección aleatorio del Programa, denominado *"Randomizer"*. A continuación, el retador debe retar a otro Concursante (en adelante, "**retado**") de entre los que tienen su casilla adyacente (no en diagonal) a la del retador. Se enfrentarán en un duelo con la categoría de conocimiento del Concursante retado.

El que pierda el duelo debe abandonar el Programa, siendo eliminado en ese mismo instante. El que gana el duelo sumará a su territorio en el tablero de juego la casilla del Concursante que ha perdido y, además, tiene la opción de retar a otro Concursante en un nuevo duelo e intentar así conquistar su casilla en el tablero de juego (y aumentar por tanto su territorio).

Si el ganador del duelo decide no retar a un nuevo Concursante, volverá al tablero de juego y se colocará en su casilla, y un nuevo retador será seleccionado por el sistema de selección aleatorio del Programa, *"Randomizer"*, y así dar paso al siguiente duelo (que repite la misma mecánica).

El sistema de selección aleatorio del Programa, *"Randomizer"*, elegirá primero a los Concursantes que no hayan participado en ningún duelo (es decir, los que solo disponen de su

casilla). Una vez que todos los Concursantes hayan participado, el sistema de selección aleatorio, *"Randomizer"*, elegirá entre todos los Concursantes que sigan en el Programa.

Al final de cada episodio habrá un ganador (episódico) que saldrá del enfrentamiento en un DUELO FINAL (denominación provisional), entre los dos concursantes que en ese momento ostenten el mayor número de casillas (teniendo en cuenta todos los programas hasta el momento y no únicamente las casillas ganadas en ese programa en concreto, como se especifica en el punto 4 'GANADOR EPISÓDICO'). En caso de empate de varios concursantes en el número de casillas, el desempate se dirimirá valorando (en este orden) primero el número de duelos jugados, segundo, el número de ítems acertados y por último, el tiempo que no hayan consumido en sus duelos anteriores. Este DUELO FINAL (denominación provisional) no es eliminatorio, solamente nos sirve para decidir qué Concursante es el ganador episódico.
La categoría a jugar en este DUELO FINAL (denominación provisional) no es ninguna de las que está en el tablero, ningún Concursante es conocedor de la misma y es la Dirección del Programa quien decidirá cual jugar en cada programa entre las seleccionadas previamente para tal fin.

El Concursante que en el último episodio ostente todas las casillas de tablero de juego será el ganador del Programa, y se llevará un gran premio económico de cien mil (100 000) euros.

DETALLES DEL CONCURSO

1. **ESTRUCTURA DEL JUEGO**

   En "The Floor", cien (100) Concursantes competirán a lo largo de ocho (8) episodios por un premio de cien mil (100 000) euros. Al comienzo del juego, todos los Concursantes estarán situados de pie en un gran espacio dividido en cien (100) casillas del mismo tamaño. Cada Concursante se coloca en su propia casilla (asignada por la Dirección del Programa) y deberán permanecer en ella durante todo el desarrollo del Programa, excepto durante el desarrollo de los duelos (si el concursante consigue ganar muchas casillas y su territorio crece, puede que tenga que resituarse para quedar centrado en el nuevo espacio que se haya creado).

   El objetivo del juego es conquistar las casillas del resto de Concursantes ganándoles en los duelos de preguntas. El Concursante que en el último episodio consiga, en el último duelo, apoderarse de todo el tablero ganará el premio final de cien mil (100 000) euros.

2. **DESARROLLO DEL JUEGO**

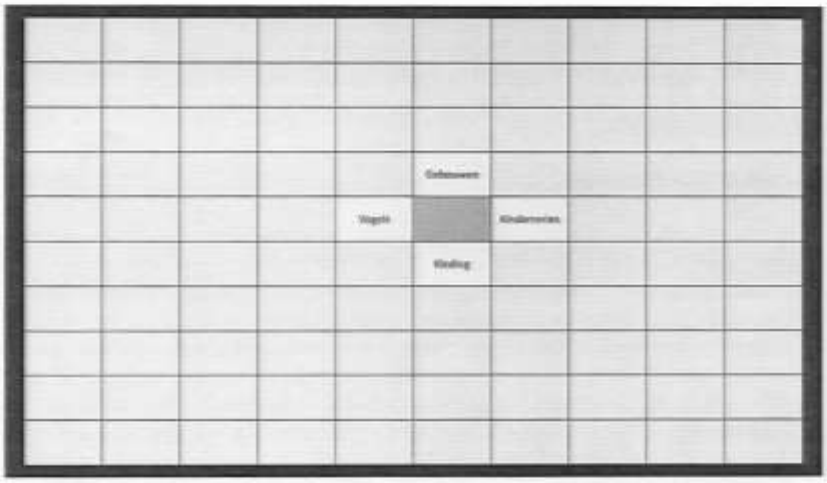
   El suelo del tablero de juego del plató está formado por cien (100) casillas de igual tamaño. Los cien (100) Concursantes están de pie cada uno colocado en su propia casilla, y cada uno tiene asignada una categoría de conocimiento escrita digitalmente dentro de su casilla.

   Las cien (100) categorías son diferentes entre sí y es la Dirección del Programa quién determina dichas categorías, su lugar en el tablero de juego y qué Concursante se sitúa en cada casilla y, por tanto, qué categoría le corresponde a cada uno.

   Antes de la grabación, todos los Concursantes son informados de la categoría de conocimiento general que engloba su categoría de juego, para que todos tengan la misma oportunidad de prepararse para el Concurso. La Dirección del Programa se reserva la decisión de informar a todos los Concursantes de su categoría específica el mismo día en el que se inicien las grabaciones o con algunos días de antelación.

El primer Concursante retador del primer episodio será seleccionado por el sistema aleatorio de selección, *"Randomizer"*. A continuación, el retador debe retar a otro Concursante de entre los que tienen su casilla adyacente (no en diagonal) a la del retador. Ambos Concursantes se enfrentarán en un duelo basado en la categoría de conocimiento del Concursante retado.

NOTA IMAGEN DE REFERENCIA: la casilla marcada con color verde representa al retador seleccionado por el sistema aleatorio del Programa. Las casillas marcadas con color amarillo son las casillas adyacentes al retador entre las que debe elegir a su contrincante para el próximo duelo (el retado). El texto que aparece escrito en las casillas marcadas con color amarillo son el nombre de las categorías de los posibles retados. Las casillas marcadas con color azul corresponden a las casillas del resto de Concursantes. Los colores de esta representación gráfica no tienen por qué corresponderse con los colores definitivos del Programa.



El Concursante que pierda el duelo queda eliminado del juego y abandona el Programa en ese mismo momento. El ganador suma a su casilla la casilla del perdedor, aumentando así su territorio en el tablero de juego.

Las categorías de conocimiento se juegan una única vez en toda la temporada. Los Concursantes que se enfrentan en un duelo lo hacen siempre con la categoría de conocimiento del Concursante retado. Si gana el retador, continúa en el juego con su categoría. Si gana el retado, como se ha jugado el duelo con su categoría, continúa el juego con la categoría del retador (la hereda).

El Concursante ganador del duelo puede elegir entre dos opciones:

1. Continuar el juego y retar a un nuevo Concursante.
   En este caso, debe elegir a un nuevo oponente de entre los Concursantes que ocupen las casillas adyacentes (no en diagonal) a la suya. De nuevo se enfrentarán en un duelo basado en la categoría de conocimiento del Concursante retado que haya elegido.

NOTA PUNTO 1: cabe destacar que la casilla en el tablero de juego del Concursante que acaba de ganar el duelo ha cambiado porque ha sumado a su casilla la casilla del Concursante perdedor. Esto significa que, si decide retar a un nuevo Concursante, podrá elegir ahora entre otros Concursantes con otras categorías (más allá de aquellos entre los que elegía en su duelo anterior).

2. Volver al tablero de juego.
   En este caso, el ganador del duelo puede volver a su casilla, que ahora es más grande y que tendrá marcada digitalmente la categoría de conocimiento correspondiente.

   NOTA PUNTO 2: cabe destacar que una vez que todos los concursantes hayan participado al menos en un duelo, el sistema aleatorio de selección, "Randomizer" empezará a elegir entre todos los concursantes que sigan en el Programa. A partir de este momento cabe la posibilidad de que el sistema de selección aleatorio, "Randomizer" elija de nuevo al concursante que acabe de ganar el duelo y haya decidido volver al tablero.

La Casilla Dorada

Si un concursante gana tres duelos consecutivos, sin regresar al suelo de The Floor obtiene la ventaja de una Casilla Dorada. Su/s casilla/s en el tablero se vuelve/n dorada/s. El concursante puede usar esta ventaja en su próximo duelo o guardarla para más adelante. Puede decidir si usar o no la Casilla Dorada después de haber sido desafiado o de haber desafiado a otro jugador, y por lo tanto, saber en qué categoría jugará el duelo.

Si usa la Casilla Dorada, obtiene cinco segundos extra en su contador de tiempo. Si no la usa, no recibe ningún beneficio adicional. Si pierde ese duelo, simplemente queda fuera del juego y la Casilla Dorada desaparece del tablero.

Si el jugador que usó la ventaja de la Casilla Dorada gana el duelo, el color de su/s casilla/s regresa al color base de The Floor y pierde la ventaja.

Si alguien con la ventaja de la Casilla Dorada desafía a otra persona que también tiene una Casilla Dorada, el desafiante debe decidir primero si quiere usar su ventaja. Después de anunciar su decisión al presentador (y a su oponente), el oponente puede decidir si usar o no su Casilla Dorada.

No se puede tener dos ventajas de Casilla Dorada al mismo tiempo. Primero se debe usar una antes de poder acumular otra.

El duelo en el que se utilizó con éxito la ventaja de la Casilla Dorada no cuenta para las tres victorias consecutivas necesarias para obtener otra Casilla Dorada.

La ventaja de la Casilla Dorada no tiene por qué ser usada inmediatamente después de su obtención. Por último, no hay dinero asociado a ganar una ventaja de la Casilla Dorada.

El Randomizer Voluntario

En uno sólo de los programas de la temporada (previsiblemente a mitad de la misma) y solo en el inicio del programa, la Presentadora, por indicaciones del Director del Programa podrá pedir a los concursantes - *¿quién quiere ser elegido voluntariamente por el sistema aleatorio de selección, el "Randomizer"?* Una vez que los concursantes hayan levantado la mano, *el sistema aleatorio de selección, Randomizer*, se pondrá en marcha para elegir solo entre esos concursantes voluntarios, el resto de los concursantes que haya en el tablero y que no

hayan levantado la mano para participar voluntariamente, no podrán ser seleccionados en esta ocasión. Después de haberse llevado a cabo el duelo correspondiente, la opción de *"Randomizer"* Voluntario se desactivará, y el juego continuará sin esta opción de selección. No obstante, y siempre a criterio de la Dirección del Programa, esta opción podrá activarse en más de una ocasión a lo largo de la temporada, si así se estimara oportuno.

A priori, en los episodios 1, 2 y 3 se juegan trece (13) duelos y en los episodios 4, 5, 6, 7 y 8 se juegan doce (12) duelos; aunque esta pauta podría sufrir alguna ligera alteración por criterios de contenidos, especialmente en el programa 1. Ese número de duelos no incluye el duelo final en cada episodio y el gran duelo final (denominación provisional) del episodio 8.
Todos los concursantes que siguen en el tablero de juego al final de cada episodio (hayan o no jugado algún duelo) pasan automáticamente al siguiente episodio.

En el último programa de la temporada (episodio 8) el ganador del concurso saldrá del GRAN DUELO FINAL (denominación provisional), una resolución AL MEJOR DE TRES DUELOS entre los dos Concursantes que quedan en el tablero para determinar quién es el ganador de la temporada.

El vencedor del programa tendrá que ganar dos duelos (en lugar de solo uno) para llevarse los 100 000€.

En este GRAN DUELO FINAL (denominación provisional), el concursante que haya ganado el último duelo selecciona la categoría del primer duelo, eligiendo entre su propia categoría actual o la categoría actual de su oponente, al ser el retador, él comienza el duelo. La categoría del segundo duelo de preguntas será la categoría restante que no se haya elegido. El concursante que gane este primer duelo, volverá a ser el retador y por lo tanto iniciará el segundo duelo de preguntas.

Si cada uno de los concursantes gana un duelo, se jugará un tercer duelo debido al empate, la tercera categoría a jugar será decidida por la Dirección del Programa y se comunicará a la totalidad de los concursantes antes del inicio del programa. El concursante que inicie el juego en este tercer duelo, será aquel que antes de iniciar el GRAN DUELO FINAL (denominación provisional) tenga el mayor territorio. En caso de empate en el número de casillas, el desempate se dirimirá valorando (en este orden): el número de duelos jugados, el número de ítems acertados y el tiempo que no hayan consumido en sus duelos anteriores.

El concursante que gane dos de los tres duelos en el GRAN DUELO FINAL (denominación provisional) será el ganador de los 100 000€.

3. LOS DUELOS DE PREGUNTAS

Algunos duelos de preguntas consisten en imágenes de una categoría de conocimiento específica. Los Concursantes deben, según la categoría y la pregunta que les formule el presentador en relación a dicha categoría, identificar quién o qué aparece en la imagen, o resolver la operación matemática, acertijo con emoticonos, etc., que aparezca en la imagen de la pantalla de plató, o identificar sonidos (canciones, por ejemplo, o el nombre de sus artistas o compositores, también como ejemplo) u otros tipos de duelos indicados más adelante en este mismo punto.

Cada jugador cuenta con cuarenta y cinco (45) segundos de tiempo en el duelo; reflejados en una cuenta atrás en el grafismo del Programa. Empieza a jugar el Concursante retador. En cuanto la primera imagen aparece en la pantalla, el tiempo del retador empieza a correr (descender). En cuanto dé una respuesta correcta, su tiempo se detiene y comienza el turno de su oponente (el retado), cuyo tiempo empieza a correr (descender) inmediatamente. De nuevo, en cuanto dé una respuesta correcta, su tiempo se detiene y comienza el turno de su oponente (el retador). Y así sucesivamente hasta que el tiempo de uno de los dos duelistas llega a cero (0).

Un Concursante puede decir tantas respuestas erróneas como quiera (salvo en los Duelos de Opción Múltiple, punto 4 de este apartado); su tiempo seguirá corriendo (descendiendo) hasta que diga la respuesta correcta. Si no sabe la respuesta correcta de la imagen, sonido, pregunta o elemento que hay en pantalla, el duelista que esté jugando tiene la posibilidad de pasar (tiene que decir "paso"). En ese caso, se le restará tres (3) segundos de su tiempo como penalización. Una vez transcurrido ese tiempo se cambiará la imagen de la pantalla por una nueva y seguirá manteniendo el turno hasta que acierte.

Cada Concursante puede pasar tantas veces como quiera dentro de su turno y de su tiempo de juego. Con cada "paso" será penalizado con otros tres (3) segundos de tiempo y se repetirá la mecánica descrita en el punto anterior.

El primer Concursante cuyo tiempo llegue a cero (0) pierde el duelo, es automáticamente eliminado del Concurso y debe abandonar el plató en ese mismo instante (siguiendo las indicaciones del presentador).

NOTA FIN DE TIEMPO: el Concursante debe dar la respuesta correcta completa antes de que su tiempo llegue a cero.

Ciertas categorías tienen un número máximo de imágenes, sonidos, preguntas o elementos dentro de la base de datos del Programa. Si las imágenes, sonidos o elementos se agotan cuando aún queda tiempo en los marcadores de los Concursantes, se parará automáticamente el tiempo de los dos duelistas y ganará el Concursante al que le quede más tiempo. Si a ambos Concursantes les queda exactamente el mismo tiempo en sus marcadores, ganará el duelista que haya dado el mayor número de respuestas correctas. Si ese número también es igual, entonces el retado es declarado ganador del duelo porque el retador no pudo vencerle.

Esto respecto a la tipología general de preguntas. En esta temporada, el Programa puede incorporar otra formulación de preguntas.

1. Duelos de sonido

En este tipo de formulación, los concursantes escuchan un clip de sonido dentro de su categoría y, al igual que en los duelos con imágenes, solo hay una pregunta general: ¿Quién o qué estás escuchando? Pueden dar tantas respuestas como deseen o pasar y perder tres segundos de penalización para recibir un nuevo clip de audio.

2. Duelos de preguntas abiertas

En este tipo de formulación, los concursantes ven escrita una pregunta dentro de la categoría. Las preguntas aparecen escritas en la pantalla con un tamaño grande. No se proporcionan opciones de respuesta. Los concursantes pueden dar tantas respuestas como deseen hasta encontrar la correcta, o pueden pasar y perder tres segundos de penalización para recibir una nueva pregunta.

3. Duelos de asociación
En este tipo de formulación, los concursantes reciben pistas relacionadas con una respuesta dentro de la categoría en la que están jugando. Pueden dar tantas respuestas como deseen hasta encontrar la correcta, o pueden pasar y perder tres segundos de penalización para recibir cuatro nuevas pistas que conduzcan a una nueva respuesta. Las cuatro pistas aparecen simultáneamente en la pantalla.

4. Duelos de opción múltiple
Las formulaciones de opción múltiple tienen dos versiones posibles. En una versión, la pregunta se mantiene igual durante todo el duelo y solo cambian las tres opciones de respuesta.
La segunda versión está configurada como las Preguntas abiertas: los concursantes reciben múltiples preguntas dentro de la categoría. Las preguntas aparecen escritas en la pantalla con un tamaño grande.

Junto con esta pregunta, verán las tres opciones de respuesta. La diferencia importante aquí con respecto a todos los demás tipos de formulaciones es que a los concursantes solo se les permite dar UNA respuesta. Si dan una respuesta incorrecta, recibirán tres segundos de penalización y una nueva pregunta. Nota: las respuestas no están marcadas con 'A', 'B', 'C' o '1', '2', '3', por lo que los concursantes deben decir la respuesta completa en voz alta.

4. GANADOR EPISÓDICO

Al final de cada programa habrá un ganador (episódico) que saldrá del enfrentamiento en un DUELO FINAL (denominación provisional), entre los dos concursantes que en ese momento ostenten el mayor número de casillas teniendo siempre en cuenta todos los programas previos y nunca las casillas ganadas en ese programa en concreto de manera aislada. Esto podría significar que esa persona ni siquiera haya jugado durante ese programa pero que haya acumulado las casillas en programas previos.
En caso de empate de varios concursantes en el número de casillas, el desempate se dirimirá valorando (en este orden) primero el número de duelos jugados, segundo, el número de ítems acertados y por último, el tiempo que no hayan consumido en sus duelos anteriores.
Este DUELO FINAL (denominación provisional) no es eliminatorio, solamente nos sirve para decidir què Concursante es el ganador episódico.
La categoría a jugar en este DUELO FINAL (denominación provisional) no es ninguna de las que está en el tablero, ningún Concursante es conocedor de la misma y es la Dirección del Programa quien decidirá cual jugar en cada programa entre las seleccionadas previamente para tal fin.

La persona que gane esté DUELO FINAL (denominación provisional) se lleva un premio económico que se incrementará a medida que avance la temporada, de la siguiente manera:

- EPISODIO 1 = CINCO MIL EUROS (5 000 €).
- EPISODIO 2 = CINCO MIL EUROS (5 000 €).
- EPISODIO 3 = CINCO MIL EUROS (5 000 €).
- EPISODIO 4 = CINCO MIL EUROS (5 000 €).
- EPISODIO 5 = DIEZ MIL EUROS (10 000 €).
- EPISODIO 6 = DIEZ MIL EUROS (10 000 €).
- EPISODIO 7 = DIEZ MIL EUROS (10 000 €).

> EPISODIO 8 = CIEN MIL EUROS (100 000 €) (PREMIO FINAL).

El premio será entregado por SATISFACTION, que procederá a realizar el pago en el plazo máximo de ciento ochenta (180) días desde la grabación del Programa, conforme al documento de aceptación del premio que firme el Concursante.

5. BONUS DE RENDIMIENTO

SATISFACTION se reserva el derecho de dar un bonus de rendimiento (pequeño premio económico) en cada episodio al Concursante que, según el criterio de la Dirección del Programa, haya sido el mejor de dicho episodio; ya sea porque haya encadenado un mayor número de duelos, porque haya sido el más enérgico, divertido... o por cualquier otra razón que la Dirección del Programa considere que haya sido importante para el correcto desarrollo del episodio.

6. SUSTITUCIONES DE CONCURSANTES POR ENFERMEDAD U OTROS MOTIVOS

Si antes de que comiencen las grabaciones, un Concursante se pone enfermo o no puede seguir en el Concurso por causas de fuerza mayor (especificadas en el Contrato de participación en el Concurso), la Dirección del Programa seleccionará a un Concursante reserva (el **"Concursante reserva"**) para que ocupe su lugar (su casilla en el tablero de juego) y asuma su categoría.

Si cuando ya han comenzado las grabaciones, un Concursante que todavía no ha participado se pone enfermo o no puede seguir en el Concurso por causas de fuerza mayor (especificadas en el Contrato de participación en el Concurso), la Dirección del Programa seleccionará a un Concursante reserva (el **"Concursante reserva"**) para que ocupe su lugar (su casilla en el tablero de juego) y asuma su categoría.

Si un Concursante que ya ha ganado uno o varios duelos se pone enfermo o no puede seguir en el Concurso por causas de fuerza mayor (especificadas en el Contrato de participación en el Concurso), se usará el sistema aleatorio de selección, el *"Randomizer"*, o bien para decidir cuál de los concursantes adyacentes al territorio que el jugador enfermo (o que no puede continuar) ha acumulado heredará su territorio (y en este caso la categoría del jugador enfermo no sería heredada ni jugada) o bien para elegir dos concursantes adyacentes al concursante enfermo para que disputen un duelo cuyo ganador será el que se quedará con el territorio del concursante enfermo. En tal caso, este duelo se jugaría con la categoría del concursante enfermo.

GENERAL: OBSERVACIONES FINALES

- En caso de error, malentendido o conflicto en relación con el funcionamiento de cualquier parte del Concurso, o bien en relación con la actuación de los Concursantes, la decisión que tome la Dirección del Programa al respecto será concluyente y definitiva.
- La Dirección del Programa se reserva la facultad de tomar las decisiones necesarias para el normal desarrollo de este concurso, aceptándolas cada uno de los Concursantes por el mero hecho de participar en el concurso.
- En caso de fallo técnico, del sistema o de cualquier otra circunstancia imprevista que se produzca durante la grabación del Programa, la Dirección del Programa podrá decidir la suspensión inmediata del duelo, que se retomará (cuando la técnica lo permita) en

el mismo punto en el que se detuvo el juego y con una imagen, sonido, pregunta o elemento nuevo. Si fuera necesario, la Dirección del Programa tendría potestad para decidir que el duelo se retomase desde el inicio.

- La participación en el Programa implica para los Concursantes la aceptación de un régimen de exclusividad. Los seleccionados como Concursantes se comprometerán a no intervenir o participar en ningún otro programa de otras cadenas o plataformas durante los seis (6) meses siguientes a la grabación del PROGRAMA o hasta un (1) mes después de la emisión en estreno del PROGRAMA, lo que antes ocurra, salvo que cuente con el consentimiento expreso de SATISFACTION y RTVE, que deberá ser previo y por escrito.

  La inobservancia de lo establecido en el anterior apartado faculta a la Producción del Programa a descartar al seleccionado como concursante, impidiéndose su participación en el Programa y/o en cualquiera de sus fases, así como, en el supuesto de incumplir el régimen de exclusividad previsto para la grabación del Programa o una vez finalizada su participación en el concurso, a reclamar la correspondiente indemnización por daños y perjuicios y a la devolución del premio que, en su caso, haya obtenido.
- Todo premio económico que se gane en el Programa está sujeto al impuesto español sobre juegos de azar.
- En caso de fraude o trampa de un Concursante o que, de conformidad con las normas establecidas en las presentes Bases del Concurso y en el Contrato de participación en el Concurso, no sea elegible para participar en el juego o que posteriormente sea excluido de los premios, Satisfaction puede negarse a pagar los importes ganados por este Concursante. En tal caso, podrán reclamarse al Concursante los importes ya abonados o los premios ya obtenidos por él.
- RTVE/SATISFACTION se reservan el derecho a modificar estas Bases en cualquier momento durante el período de grabación (lo que, en su caso, será notificado a los Concursantes).
- Las respuestas del Concursante a las preguntas planteadas en el Programa deberán ser en español, salvo que la pregunta formulada lo exija en otro idioma.
- Todas las categorías, preguntas e imágenes asociadas han sido elaboradas y seleccionadas por el equipo de producción del Programa. Dichos elementos fueron previamente incorporados y configurados en el software correspondiente antes del inicio de la grabación del Programa, garantizando así que la relación entre preguntas y respuestas se ha determinado con anterioridad. En caso de controversia sobre la veracidad de una respuesta, tanto el concursante como el equipo de producción del Programa acuerdan de manera mutua que prevalecerá como correcta la información registrada previamente en el software del Programa por el equipo de Producción, reconociendo dicha decisión como definitiva y vinculante para ambas partes. Cualquier concursante que participe en un episodio y desee presentar una reclamación relacionada con alguno de los Programas grabados, deberá hacerlo imperativamente antes de las 23:59 horas del día en que tuvo lugar la grabación. Las reclamaciones que se presenten después de dicho plazo no serán admitidas bajo ninguna circunstancia.
- El presentador del Programa dará a los Concursantes, antes del comienzo de cada duelo, las especificaciones necesarias para que sepan cómo responder con precisión. Por ejemplo, si la pregunta está relacionada con descubrir el nombre de la persona conocida que aparece en cada imagen, el presentador especificará si la respuesta correcta es su nombre artístico (por ejemplo, Bono) o su nombre real (por ejemplo, Paul David Hewson) y si deben decir su nombre completo con apellido o sólo el nombre de pila.
- En caso de que, en última instancia, se descubra que cualquier respuesta a una pregunta es incorrecta, queda a la entera discreción de la Producción del Programa determinar la forma en que se lidiará con la respuesta incorrecta, el duelo y/o el

Programa, comunicando la decisión tomada al Concursante que se hubiese visto afectado en un plazo razonable.

- La Producción del Programa se reserva el derecho a en cualquier momento, a su entera discreción, añadir, quitar o reemplazar a los Concursantes con un Concursante reserva, no estando obligada a utilizar al Concursante reserva ni a incluir su contribución en el Programa.
- La Dirección del Programa determinará, junto con la Cadena y a su absoluta discreción, los cien (100) Concursantes que finalmente participarán en el Programa, así como los Concursantes reservas que pueden o no participar en función del desarrollo de las grabaciones.
- Los Concursantes deben entregarnos todos los dispositivos de comunicación inmediatamente a su llegada al estudio para la grabación (incluidos, entre otros, teléfonos móviles, buscadores, PDA, tabletas, ordenadores, relojes digitales, sistemas inalámbricos, etc.), salvo autorización previa y por escrito de LA PRODUCTORA y/o RTVE. Estos no se devolverán hasta el final de la grabación. Cualquier Concursante que no entregue dichos dispositivos puede, a la entera discreción de la Producción del Programa, ser descalificado del Programa.
- En el caso de que, por causa de fuerza mayor, no pudiera hacerse entrega del premio, éste será sustituido por otro de similares características y de igual o mayor valor.
- La Producción del Programa se reserva el derecho, a su entera discreción, de cambiar, modificar o complementar las Bases, cualquier regla aplicable al Concurso, el Concurso y/o el Programa por cualquier motivo y en cualquier momento durante el Programa.
- La Producción del Programa se reserva la facultad de tomar las decisiones necesarias para el normal desarrollo de este Concurso, entendiéndose que el Concursante lo acepta expresamente al participar en el Concurso.
- La Producción del Programa y RTVE no serán en ningún modo responsables de los incumplimientos o infracciones de ningún tipo relacionados con este Concurso, y se exime de cualquier tipo de responsabilidad en caso de pérdida sufrida por los Concursantes en relación con los premios y demás aspectos de este Concurso.

REGLAS DE CONDUCTA Y REPUTACIÓN DE LA CADENA

La Producción del Programa y la Cadena se reservan el derecho de descalificar a cualquier aspirante del proceso de selección o a un Concursante del Programa en caso de que consideren que su actuación es en forma alguna inadecuada o contraria a cualquier código de emisión, ético, de regulación o a alguna ley aplicable o perjudique el mejor desarrollo del Concurso o contravenga las instrucciones de SATISFACTION o RTVE.

Ni los aspirantes ni los Concursantes podrán, en ningún caso, promocionar ningún servicio o producto, ni tampoco podrán utilizar un lenguaje inapropiado ni groserías, o realizar declaraciones injuriosas, calumniosas o decir cualquier cosa que pudiera ofender o herir a una persona, empresa o entidad.

En cualquier caso, en el supuesto de que se tenga conocimiento de hechos relacionados con el Concursante o conductas de este que sean reprochables por la opinión pública, SATISFACTION y/o RTVE se reserva el derecho a descalificar al Concursante del Programa y cancelar su participación en el mismo, de manera inmediata.

CESIÓN DE DERECHOS

Todos los participantes y Concursantes otorgan mediante la aceptación de estas Bases su consentimiento expreso para que la Producción del Programa y la Cadena puedan

indistintamente utilizar su imagen, nombre y/o voz en cualquier medio y a través de cualquier forma de comunicación, incluida la publicidad y/o promoción del Concurso, en todo tipo de actividades relacionadas con el Concurso, ya sea por sí mismas o través de terceros, sin limitación temporal ni territorial y sin percibir remuneración por ello.

A título enunciativo, pero no limitativo, la Producción del Programa y la Cadena podrán emitir las grabaciones en las que aparezcan los aspirantes y Concursantes en cualquier medio de difusión y/o programas, promoción o en el sitio web de la Cadena, así como en sus servicios móviles, de forma completa o fraccionada, por separado o de forma agrupada.

El aspirante y/o Concursante autoriza a la Producción del Programa y la Cadena a usar su imagen con el fin de que pueda llevarse la producción y explotación del Programa y de sus productos derivados.

Asimismo, a requerimiento de la Cadena, el participante/Concursante participará activamente en otros programas y/o secciones de programas de la Cadena, siempre dentro de sus posibilidades y en la medida que sus compromisos profesionales y familiares así lo permitan, concediendo entrevistas, acudiendo como invitado o participando en acciones promocionales del Programa, en cuyo caso cede sus derechos de participación en las mismas con la misma extensión que su participación en el Programa.

CONFIDENCIALIDAD

Los concursantes se obligan a no revelar ninguna información confidencial y a no participar en ningún programa de televisión ni en cualquier otro medio público en el que los concursantes sean entrevistados o puedan hacer referencia al Concurso sin el previo consentimiento por escrito de SATISFACTION y RTVE, entendiéndose la expresión "medio público" en su sentido más amplio y comprendiendo, por consiguiente, a los medios de prensa escrita, radio, televisión, Internet, blogs, Redes Sociales (es decir, en YouTube, Facebook, LinkedIn, X, Instagram, TikTok y/o cualesquiera otras de naturaleza análoga).

Tiene carácter confidencial toda la información a la que tengan acceso los concursantes que no haya sido difundida por SATISFACTION y RTVE, en especial, y sin que tenga la siguiente enumeración carácter limitativo: toda la información relativa al Concurso, la identidad y características de los concursantes, el desarrollo del Concurso y el resultado del mismo (tanto a nivel episódico como de temporada), el premio que se entregue y las condiciones que en su caso se acuerden con los concursantes. Tendrán también la consideración de información confidencial los datos de carácter personal de los concursantes, de los trabajadores de SATISFACTION y RTVE y de las demás personas que participen o tengan prevista su participación en el Concurso. Esta obligación permanecerá en vigor durante toda la vigencia de la relación entre SATISFACTION y/o RTVE y los concursantes, así como una vez extinguido el Contrato de participación y hasta un plazo de 20 años en lo que se refiere a información confidencial indicada y aquella que esté protegida por la legislación en materia de Propiedad Intelectual, Industrial, Competencia Desleal, Secreto Empresarial y/o cualesquiera otros derechos relativos a cualquier información o conocimiento (tecnológico, científico, industrial, comercial, organizativo o financiero) de los que sea titular SATISFACTION y/o RTVE y que supongan o puedan ser calificados legalmente como un beneficio empresarial o ventaja competitiva/empresarial de SATISFACTION y/o RTVE.

TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

A los efectos del Reglamento UE 679/2016 General de protección de Datos ("RGPD") y de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, la Producción del Programa como Responsable del tratamiento informa a los Concursantes del tratamiento de los datos de carácter personal que faciliten, en ejecución de esta iniciativa, con la finalidad de ser empleados en el desarrollo de los procesos de selección y ejecución del Concurso, o las actividades posteriores consecuencia del mismo en caso de resultar elegido como Concursante. La base de legitimación es el consentimiento del interesado, en el Contrato de participación.

Destinatarios: la Producción del Programa cederá a la Cadena los datos del interesado necesarios para la normal explotación de los derechos cedidos sobre el Concurso y la participación del interesado en el mismo.

La Producción del Programa conservará los datos de los concursantes durante el tiempo necesario para cumplir con las finalidades anteriormente descritas. Una vez alcanzado este plazo, los datos serán debidamente bloqueados y conservados exclusivamente para la determinación de posibles responsabilidades derivadas del tratamiento de los mismos, y únicamente durante el tiempo que sea necesario para la resolución de dichas responsabilidades, conforme a la legislación vigente. Pasado este periodo, los datos serán eliminados de manera segura.

No están previstas transferencias internacionales de datos.

El participante/Concursante podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición, supresión de datos personales, limitación del tratamiento y portabilidad, en los términos establecidos por el art. 2.3 de la Ley Orgánica 1/1982, de Protección Civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, dirigiendo un escrito a SATISFACTION IBERIA, Sèquia Comtal, 1 entl. 2ª 08018, Barcelona o bien enviando su petición a la dirección de correo electrónico legal@satisfactioniberia.com adjuntando copia de su DNI o pasaporte.

En cuanto a la Cadena (RTVE), los datos de los concursantes serán tratados como parte del proceso de selección/Casting, así como la producción, edición y emisión del Programa en todos los canales de televisión y plataformas de contenidos bajo demanda, sobre la base de legitimación de la ejecución del contrato, así como en cumplimiento de una obligación legal referente a la Ley de Radio Televisión de Titularidad Pública, como en interés público por el Mandato Marco a la Corporación. Los datos serán conservados durante el tiempo necesario para cumplir con las finalidades para los cuales fueron recabados, teniendo en consideración la obligación legal de archivo y conservación documental que tiene RTVE. Podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición, limitación, supresión y, en su caso, portabilidad a través de la siguiente dirección de correo electrónico: protecciondedatos@rtve.es

MODIFICACIÓN DE BASES Y LEY APLICABLE

La Producción del Programa y/o la Cadena 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.

La participación en este Concurso supone la aceptación expresa de las presentes Bases y la sumisión expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe la Producción del Programa y/o la Cadena.

En caso de divergencia entre los Concursantes y la interpretación de las presentes Bases por parte la Producción del Programa y/o la Cadena, serán competentes para conocer de los litigios que puedan plantearse los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Madrid, renunciando expresamente los Concursantes al fuero que pudiera corresponderles.

ATENCIÓN DE RECLAMACIONES

El Concursante podrá efectuar sus reclamaciones en relación con el concurso por cualquiera de estas vías:

> Mediante correo electrónico a legal@satisfactioniberia.com o escrito enviado a **SATISFACTION IBERIA, S.L.**, Sèquia Comtal, 1 entl. 2ª 08018 Barcelona.

PROTOCOLIZACIÓN

Las presentes bases se hallarán protocolizadas ante notario el día de la fecha de su publicación.