

JUST DANCE PARTY - BASES DE LA COMPETICIÓN

1. Preámbulo

El objeto de estas bases (las «Bases») es establecer las condiciones en las que se desarrollará la competición denominada «Just Dance Party», cuyos resultados y puntuaciones dependerán de las aptitudes de los participantes. Para participar en la competición no se exigirá ninguna compra, ningún sacrificio financiero ni contrapartida financiera alguna. Una compra, sea cual sea su naturaleza, no incrementará las posibilidades de un participante de ganar la competición. Las posibilidades de ganar la competición solamente dependen de la habilidad y las competencias individuales de los participantes que cumplan las condiciones de participación. Para participar en esta competición, será necesario aceptar plena e íntegramente las Bases. La competición Just Dance Party (en adelante, la «Competición» o el «Torneo») constará de dos fases: la primera fase será una fase de selección (en adelante, las «Fases de clasificación») en la que se designará a los ganadores que podrán participar en la segunda fase de la Competición (en adelante, el «Gran Premio»). Podrá participar en la Competición cualquier persona física (en adelante, el «Participante»), siempre que cumpla las condiciones de participación y respete el Código de Conducta que establecen estas Bases. Al participar en la Competición, el Participante también reconoce regirse por las Condiciones de Licencia de Usuario Final del videojuego Just Dance 2019, las Condiciones de Uso del servicio Uplay™ y, si procede, las bases específicas de las Fases de clasificación.

2. Organizador de la Competición

La Competición está organizada por la sociedad **KLEPIERRE MANAGEMENT**, sociedad colectiva con capital de 1.682.272 euros inscrita en el Registro Mercantil de París con el número 562 100 214, con domicilio social sito en 26 boulevard des Capucines 75009 París, Francia (en adelante, el «Organizador»).

3. Directrices de la Competición

La Competición consistirá en jugar al juego Just Dance 2019 de Ubisoft durante las actividades que se organizarán en espacios específicos de diversos centros comerciales.

En cada fase de la Competición, los jugadores deberán bailar al ritmo de una de las canciones seleccionadas. Se les asignará un número de puntos con arreglo a las reglas del juego Just Dance, y dicha puntuación permitirá establecer clasificaciones y designar a los ganadores en las condiciones expuestas a continuación.

4. Las Fases de clasificación

Las Fases de clasificación se desarrollarán en 16 centros comerciales (en adelante, el o los «Centros»), repartidos en 8 países:

- FRANCIA - Bègles – Rives Arcin: del 16 al 22 de abril de 2019
- FRANCIA - Noisy-le-Grand – Arcades: del 29 de abril al 2 de mayo de 2019
- FRANCIA - Marne-La-Vallée – Val D'Europe: del 29 de mayo al 2 de junio de 2019

- ITALIA - Roma – Porta Di Roma: del 12 al 16 de junio de 2019
- ITALIA - Nápoles – Campania: del 19 al 23 de junio de 2019
- ITALIA - Venecia – Nave De Vero: del 26 al 30 de junio de 2019
- FRANCIA - Créteil – Créteil Soleil: del 3 al 7 de julio de 2019
- PORTUGAL - Portimão – Aqua Portimão: del 26 al 30 de agosto de 2019
- FRANCIA - Montpellier – Odysseum: del 3 al 7 de septiembre de 2019
- ESPAÑA - Madrid – La Gavia: del 11 al 15 de septiembre de 2019
- PORTUGAL - Guimarães – Espaço Guimarães: del 18 al 22 de septiembre de 2019
- ESPAÑA - Madrid – Plenilunio: del 24 al 28 de septiembre de 2019
- SUECIA - Malmö – Emporia: del 16 al 20 de octubre de 2019
- PAÍSES BAJOS - Utrecht – Hoog Catharijne: del 23 al 27 de octubre de 2019
- ALEMANIA - Berlín – Boulevard Berlin: del 29 de octubre al 3 de noviembre de 2019
- HUNGRÍA - BUDAPEST – DUNA PLAZA: del 6 al 10 de noviembre de 2019

Las fechas y los lugares podrán modificarse si así lo decide el Organizador.

Las Fases de clasificación en el centro La Gavia tendrán los siguientes horarios:

- Día 1 de la actividad, de 12:30 a 14:00 y de 16:00 a 21:30
- Día 2 de la actividad, de 12:30 a 14:00 y de 16:00 a 21:30
- Día 3 de la actividad, de 12:30 a 14:00 y de 16:00 a 21:30
- Día 4 de la actividad, de 12:30 a 14:00 y de 16:00 a 21:30
- Día 5 de la actividad, de 12:30 a 14:00

Las Fases de clasificación en el centro Plenilunio tendrán los siguientes horarios:

- Día 1 de la actividad, de 11:30 a 14:30 y de 16:00 a 21:00
- Día 2 de la actividad, de 11:30 a 14:30 y de 16:00 a 21:00
- Día 3 de la actividad, de 11:30 a 14:30 y de 16:00 a 21:00
- Día 4 de la actividad, de 11:30 a 14:30 y de 16:00 a 21:00
- Día 5 de la actividad, de 11:30 a 14:30

Las Fases de clasificación se desarrollarán en la plataforma Nintendo Switch, en su espacio específico dentro del Centro (en adelante, la «Plataforma»).

a. Condiciones de participación

Condiciones de edad: más de 18 años. No obstante, las personas de entre 13 y 18 años tendrán la posibilidad de participar con una autorización de los padres (que deberán recoger en el punto de información del Centro durante la actividad).

Para participar en las Fases de clasificación, los Participantes deberán aceptar plena e íntegramente las bases de la Competición.

Para participar en las Fases de clasificación, los Participantes deberán inscribirse con las azafatas a través de la Plataforma. Cada Participante deberá comunicar al Organizador su nombre, apellidos y número de teléfono para que el Organizador pueda ponerse en contacto con él si se clasifica para la final.

Un mismo Participante podrá participar en las Fases de clasificación tantas veces como desee, siempre que haya plazas disponibles.

b. Desarrollo de las Fases de clasificación

En cada Centro se desarrollará una Fase de clasificación.

Cada Fase de clasificación incluirá eliminatorias y una final (en adelante, la «Final del Centro»). Durante las Fases de clasificación, los Participantes competirán con canciones EN SOLITARIO. Esta es la lista de canciones propuestas para las Fases de clasificación:

Ariana Grande	No Tears Left To Cry
Bea Miller	Sweet Little Unforgettable Thing
Blasterjaxx & Timmy Trumpet	Narco
Bob Platine	Ça Plane Pour Moi
Calvin Harris, Dua Lipa	One Kiss
Camila Cabello	Havana
Daddy Yankee	Shaky Shaky
Disney•Pixar's Coco	Un Poco Loco
Dua Lipa	New Rules
Ece Seçkin	Adeyyo
Fergie Ft. Q-Tip, GoonRock	A Little Party Never Killed Nobody (All We Got)
Gigi Rowe	New Reality
Krewella, Yellow Claw Ft. Vava	New World
Liam Payne & J Balvin	Familiar
Lizzo	Water Me
Luis Fonsi Ft. Stefflon Don	Calypso
Michelle Delamor	Fire On The Dancefloor
Netta	TOY
Pharrell Williams x Camila Cabello	Sangria Wine
Slawomir	Milosc W Zakopanem
The Weeknd Ft. Daft Punk	I Feel It Coming
Top Culture	I'm Still Standing
Ultraclub 90	Rhythm Of The Night
Janelle Monáe	Make Me Feel
Maan Barghouth	Hala Bel Khamis

Se atribuirá a cada Participante una puntuación siguiendo las reglas del juego Just Dance 2019 de Ubisoft.

En cada Centro, se seleccionarán las 3 mejores puntuaciones de los días 1, 2, 3 y 4 y las 4 mejores puntuaciones de la mañana del día 5 para la Final del Centro. Al término de las eliminatorias, se clasificarán 16 jugadores para la Final del Centro. Los participantes que hayan quedado empatados en el 3^{er} puesto los 4 primeros días y en el 4^o puesto el quinto día se seleccionarán en función del momento de su participación: se considerará ganador al primero que haya registrado la puntuación.

Un marcador colocado en el espacio de la actividad presentará la clasificación durante toda la Competición.

Todas las noches, al término de cada jornada de clasificación, se mostrará en la página de Facebook del Centro (ver anexo) la clasificación del día. Se llamará por teléfono a los vencedores de cada día para informarles de la posibilidad de participar en la Final del Centro.

c. Premios

Los 16 clasificados para la Final del Centro ganarán un juego Just Dance 2019. Se hará entrega del juego durante la Final del Centro el día 5. Las personas clasificadas que no se presenten ese día perderán el derecho al premio ganado, que no volverá a atribuirse.

d. Las Finales de los Centros

Las Finales de los Centros se celebrarán el Día 5 de la actividad de 14:00 a 17:00. El Organizador se reserva el derecho a modificar estos horarios y el día de la final.

Las puntuaciones de los días 1, 2, 3, 4 y de la mañana del 5 se borrarán antes de la Final del Centro.

La tabla de enfrentamientos de la Final del Centro se decidirá mediante sorteo. Permitirá oponer a los finalistas en batallas uno contra uno. El ganador será el Participante que haya obtenido la mejor puntuación. Cuando obtengan la misma puntuación, los Participantes deberán volver a bailar una segunda canción. El ganador accederá a la siguiente ronda y, si un Participante no se presenta, su adversario se clasificará automáticamente.

Para las coreografías de la Final del Centro, los Participantes deberán elegir una de las canciones indicadas anteriormente.

En la última batalla de la Final del Centro se enfrentarán los dos Participantes que hayan ganado las batallas anteriores.

El animador de la última batalla echará a suerte el orden de las canciones elegidas por los finalistas.

Los dos Participantes se enfrentarán con esas dos canciones.

En caso de empate, se organizará otra batalla con una canción elegida al azar entre todas las canciones indicadas más arriba, salvo las dos canciones ya utilizadas.

El ganador de la Final del Centro podrá participar en el Gran Premio.

Los ganadores de las distintas Finales de los Centros se llevarán una consola Nintendo Switch. La Nintendo Switch se entregará al ganador de cada Final al término de esta en el centro comercial.

5. El Gran Premio

El ganador de cada una de las Finales de los Centros deberá volver a jugar al término de la misma con dos canciones impuestas, «A Little Party Never Killed Nobody (All We Got)» de Fergie Ft. Q-Tip, GoonRock y «I Am Still Standing» de Top Culture. Las 3 mejores puntuaciones de la primera canción entre los 16 Participantes en el Gran Premio ganarán una experiencia VIP descrita a continuación (en adelante, «la Experiencia VIP»). En caso de empate, se tendrá en cuenta la mejor puntuación de la segunda canción.

La Experiencia VIP consistirá en visitar los estudios de Just Dance en París para conocer a los equipos del juego y trabajar con ellos en un contenido especial, en el que los ganadores quedarán integrados y que estará disponible en un juego de la franquicia Just Dance.

El premio incluirá:

- Un viaje a París para una persona: vuelo o tren y 2 noches de hotel*.
- Encuentro con el estudio de Just Dance: jornada de inmersión junto a los profesionales relacionados con el juego.
- Integración en el juego Just Dance, de una forma que establecerá Ubisoft.

* El valor del billete de avión o de tren dependerá de la ciudad de salida de los ganadores. Todos los documentos de viaje, los billetes y los alojamientos estarán sujetos a condiciones de disponibilidad, limitaciones y otras restricciones ajenas a la voluntad del Organizador. El billete de avión o de tren entregado a los ganadores será un billete de avión o de tren de ida y vuelta en clase económica con destino a París, reservado a la exclusiva discreción del Organizador, desde el aeropuerto internacional más cercano a su lugar de residencia para los ganadores residentes en el extranjero, y desde la estación de tren más cercana a su lugar de residencia para los ganadores residentes en Francia. Cualquier posible coste adicional asumido por los ganadores correrá exclusivamente a su cargo. El Organizador no sustituirá ningún billete perdido, robado o alterado. Los ganadores deberán asumir todos los gastos no previstos por las Bases, como los gastos de taxi, bebida, alimentos, los gastos de servicio o los servicios en la habitación. Cualquier posible trámite administrativo necesario para el transporte deberá realizarse a expensas y bajo la responsabilidad de los ganadores. Los equipos de Ubisoft establecerán las fechas del viaje.

El viaje incluirá a un acompañante para los ganadores menores de edad, que deberá ser uno de sus padres o responsables legales.

6. Limitación de la responsabilidad

La responsabilidad del Organizador se limitará estrictamente a la entrega de los premios. Los servicios en línea que permiten participar en el Torneo se ofrecen tal cual, sin garantía alguna. El Organizador no puede garantizar que los servicios en línea no sufrirán ninguna interrupción ni estarán exentos de fallos, que se corregirán las anomalías o que los servicios en línea no contendrán virus, y de ninguna forma podrá ser considerado responsable de la interrupción parcial o definitiva de dichos servicios. Durante todo el Torneo, los Participantes serán enteramente responsables de su comportamiento y el Organizador no podrá ser considerado responsable de ningún daño directo o indirecto derivado de un comportamiento indebido imputable a un Participante. Los daños sufridos por el Participante durante el Torneo no podrán implicar la responsabilidad del Organizador, salvo en caso de incumplimiento voluntario grave de una obligación de seguridad o en caso de negligencia grave. La responsabilidad del Organizador se limitará a los daños materiales directos.

7. Fuerza Mayor

El Organizador reconoce como caso de fuerza mayor cualquier acontecimiento que cumpla los criterios establecidos por la jurisprudencia de los juzgados y tribunales franceses. Un caso de fuerza mayor tendrá como efecto suspender, total o parcialmente, el cumplimiento de las obligaciones previstas por las Bases. El Organizador y el Participante quedarán exentos del cumplimiento de sus obligaciones recíprocas dentro del límite de sus impedimentos, y deberán aplicar todos los medios que les permitan reanudar plenamente el cumplimiento de sus obligaciones recíprocas. En caso de fuerza mayor, el Organizador se reserva el derecho de sustituir uno o varios premios por otros de un valor como mínimo equivalente.

8. Código de Conducta

El Organizador anima a todos los Participantes a adoptar una actitud deportiva, respetuosa y honrada frente a los demás Participantes, el Organizador y, en general, frente a todas las personas que participen directa o indirectamente en el Torneo. El objeto del Código de Conducta es establecer diversas normas de conducta y prohibir determinadas prácticas deshonestas que pueden ofrecer una ventaja indebida, innatural o imprevista. El incumplimiento del Código de Conducta podrá conllevar sanciones como la anulación de un resultado o la descalificación de un Participante. El Organizador se reserva el derecho a emprender acciones contra cualquier Participante cuya responsabilidad civil o penal se haya generado por un daño directo o indirecto que haya podido causar.

- En particular, el Participante se compromete a no hacer trampas, acosar, amenazar, molestar, intimidar, sobornar y, en general, a no adoptar un comportamiento perjudicial con respecto a las demás personas. Esta restricción incluye publicar comentarios insultantes, ofensivos o abusivos en línea. Durante el Torneo, no se tolerará ninguna forma de discriminación por motivos de raza, orientación sexual o religión.
- El Participante se compromete a no recurrir al «aliasing», que a los efectos de estas Bases hará referencia al hecho de que un Participante haga que un tercero juegue en su lugar.
- El Participante se compromete a respetar la legislación y la normativa local, nacional o internacional en vigor.
- El Participante se compromete a advertir de inmediato al Organizador de cualquier error, fallo o uso de programas de terceros que permitan obtener una ventaja indebida. Quedan estrictamente prohibidas cualquier explotación de un error que proporcione una ventaja indebida y cualquier comunicación pública en la que se hable de dicho error.
- El Participante se compromete a no crear una identidad falsa ni a suplantar la identidad de un tercero con el fin de conseguir una oportunidad adicional.
- El Participante se compromete a no introducirse ni permanecer ilegalmente en la totalidad o parte de los sistemas de tratamiento automatizado de datos.
- El Participante se compromete a no comunicar públicamente, de ninguna forma, los datos personales (nombre, dirección, número de teléfono, etc.) de los demás Participantes.

9. Sanciones

El Organizador se reserva el derecho a anular de pleno derecho los resultados de un Participante si este incumple las Bases. Cualquier anulación de un resultado será definitiva. Si un Finalista es descalificado, el Organizador se reserva el derecho a sustituir a dicho Finalista por el Participante de su elección teniendo en cuenta los resultados obtenidos.

10. Derechos de propiedad intelectual

© 2018 UBISOFT ENTERTAINMENT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. JUST DANCE, UBISOFT Y EL LOGOTIPO DE UBISOFT SON MARCAS REGISTRADAS DE UBISOFT ENTERTAINMENT EN ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAÍSES. TODAS LAS DEMÁS MARCAS PERTENECEN A SU PROPIETARIO RESPECTIVO.

11. Ley aplicable

La Competición se regirá por la legislación francesa.

ANEXO:

Páginas de Facebook de los centros comerciales donde se publicarán los resultados:

<https://www.facebook.com/rivesdarcins/>

<https://www.facebook.com/centrecommercialarcades/>

<https://www.facebook.com/valdeurope/>

<https://www.facebook.com/creteilssoleil/>

<https://www.facebook.com/Destination.Odysseum/>

<https://www.facebook.com/GalleriaCommercialePortaDiRoma>

<https://www.facebook.com/CentroCommercialeCampania/>

<https://www.facebook.com/NavedeVero/>

<https://www.facebook.com/AquaPortimao>

<https://www.facebook.com/CCLaGavia/>

<https://www.facebook.com/cc.espacoguimaraes/>

<https://www.facebook.com/CentroComercialPlenilunio/>

<https://www.facebook.com/emporiamalmo/>

<https://www.facebook.com/hoogcatharijneutrecht/>

<https://www.facebook.com/BoulevardBerlin/>

<https://www.facebook.com/dunaplaza/>