

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CONCURSO Y DEL PROGRAMA

“¿A QUÉ JUGAMOS?” (en adelante, el “Concurso” o el “Programa”), es un espacio televisivo producido para la Radiotelevisión del Principado de Asturias, S.A.U. (en adelante, “RTPA” o la “Cadena”), inicialmente compuesto por 11 episodios de una duración aproximada de 60 minutos cada uno, en el que dos equipos, compuestos por tres personas cada uno, se enfrentan entre sí para conseguir el premio que se pone en juego cada noche. Para lograrlo, tendrán que obtener más puntos que el equipo rival, demostrando sus conocimientos y habilidades en las pruebas que componen el Programa.

Las presentes bases se aplicarán a los episodios 1 a 10 del programa, quedando para su desarrollo posterior la mecánica del episodio 11. Dicho desarrollo será publicado oportunamente en la página web del Concurso previamente al inicio de la grabación.

2. ELEMENTOS DEL PROGRAMA

2.1. DATOS DE LA EMPRESA ORGANIZADORA DEL CONCURSO

Las productoras del Programa son PROIMA-ZEBRASTUR, S.L. cuyo domicilio social se encuentra en Oviedo, calle Velázquez, 13 bajo y dispone de N.I.F. B33335423; inscrita en el Registro Mercantil del Principado de Asturias al Folio 37, del Tomo 2186, Hoja número AS-2000, Inscripción 1 y ZEBRA PRODUCCIONES, S.A cuyo domicilio social se encuentra en Madrid, calle Comandante Azcárraga 7, 2ª planta, con N.I.F. A-82701871 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, al tomo 15513, folio 113, sección 8ª, hoja M-260899 (en adelante, la “Productora” o las “Productoras” indistintamente).

2.2. FECHA DE INICIO Y DURACIÓN DEL CONCURSO

Las grabaciones del Concurso comenzarán previsiblemente en agosto de 2025 y finalizarán en diciembre de 2025. Su emisión está prevista semanalmente, a partir de septiembre de 2025.

El plazo de inscripción al mismo empezará el 25 de junio de 2025 y finalizará el 31 de octubre de 2025 (ambos incluidos), según se anunciará en los programas y/o autopromociones de RTPA.

Teniendo en cuenta estos plazos tentativos, se prevé que los ganadores de cada episodio del Programa se anuncien semanalmente, a partir de la fecha de emisión. Debiendo los participantes guardar confidencialidad del resultado de la grabación.

Sin embargo, la duración del Concurso podrá acortarse o prolongarse por necesidades de la producción o a petición de RTPA.

2.3. FORMA DE INSCRIPCIÓN EN EL CONCURSO

La inscripción deberá realizarse en el periodo anteriormente indicado, a través de la página web www.aquejugamostpa.com.

Cada aspirante al Concurso deberá completar el formulario de inscripción, aceptando el tratamiento de sus datos por parte de la Productora, con la finalidad descrita en las presentes Bases.

Se solicitarán los siguientes datos: Nombre completo, Número de teléfono y Comentarios sobre el equipo.

3. LOS PARTICIPANTES

3.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS PARTICIPANTES

La admisión de los equipos aspirantes quedará a criterio de la Productora y/o de la Cadena. Cada equipo estará formado por tres miembros.

Todos los concursantes deberán ser mayores de edad en el momento de la grabación del programa en el que participen.

3.2. COMPROMISOS DE LOS PARTICIPANTES

- Los concursantes elegidos deberán acudir al lugar donde se realicen las grabaciones del Programa en la fecha y hora establecida por la organización, previsiblemente la tarde de un día laborable, en los estudios de televisión situados en Tudela de Agüeria, en Oviedo. En el caso de ser seleccionados y no acudir a dicho lugar establecido por la organización, perderán su plaza en el Concurso.
- En coherencia con los principios de neutralidad, respeto institucional y pluralidad propios del servicio público de comunicación audiovisual, y con el fin de preservar la adecuada imagen del programa, se establece lo siguiente: Queda expresamente prohibido el uso, por parte de los participantes, de prendas de vestir o complementos que contengan: mensajes publicitarios, marcas comerciales o logotipos con fines promocionales ajenos al programa, contenidos de naturaleza política, ideológica, elementos gráficos, lemas o textos que resulten ofensivos, vejatorios, obscenos, sexualmente explícitos, discriminatorios o que, en general, contravengan los principios de respeto, inclusión, diversidad y convivencia...).
- Los participantes se comprometen a mantener un comportamiento correcto y respetuoso durante su participación en el Concurso, a no realizar declaraciones con propósitos deshonestos, injuriosos, difamatorios, y no efectuar directa o indirectamente alusiones publicitarias. En este sentido, el/la participante reconoce ser el/la único/a responsable de cualquier declaración que realice, ya que las mismas reflejan única y exclusivamente sus ideas y opiniones, exonerando de cualquier tipo de responsabilidad a la Productora, a su personal contratado, y a RTPA.
- Los participantes autorizan la realización de las grabaciones audiovisuales necesarias durante su intervención en el Concurso, así como ceder a la Productora y/o a la Cadena, de forma gratuita, exclusiva, irrevocable y por el máximo plazo permitido por la legislación aplicable, todos los derechos de imagen derivados de su participación en el Concurso, así como los derechos de propiedad intelectual e industrial que, en su caso, pudieran derivarse de su participación. Esta cesión tendrá como finalidad la explotación, reproducción, distribución, comunicación pública, transformación y cualquier otro uso necesario para la producción, promoción, difusión y comercialización del Programa y/o de la Cadena, en los términos establecidos en la estipulación 5.6 de estas Bases, y en cualquier medio, formato o canal, hasta su entrada en dominio público.
- No podrán participar en el concurso las personas que se encuentren vinculadas mediante relación laboral o mercantil a la Productora o a Radiotelevisión del Principado de Asturias, o a alguna de las entidades que tengan relación con este Programa y con los premios a entregar, ni sus familiares hasta el segundo grado, ni cónyuge ni relación de naturaleza análoga.
- Podrá ser excluido del Concurso aquel participante que infrinja cualquiera de los puntos expuestos en estas Bases y/o que no otorgue información veraz para la participación en el Concurso.

4. DINÁMICA DEL CONCURSO

4.1. FASE DE SELECCIÓN

Entre las personas que hayan completado correctamente el formulario de inscripción de la web del Programa y cumplan los requisitos de preferencia, la Productora seleccionará a los participantes mediante entrevistas telefónicas y podrá, si así lo estima oportuno, realizar pruebas de cámara antes de confirmar la admisión definitiva en el Concurso.

4.2. MECÁNICA DEL PROGRAMA

En el Concurso, dos equipos compuestos por tres personas cada uno competirán para conseguir el premio que se pone en juego cada noche, detallado en la estipulación 4.6 de las presentes Bases. Para lograrlo, deberán enfrentarse entre sí intentando sumar el mayor número de puntos en las ocho pruebas del Programa, que se describen a continuación.

Cada miembro de cada equipo deberá participar activamente en el programa y permanecer presente durante toda la grabación del programa.

La Productora se reserva el derecho de introducir modificaciones en la mecánica del Concurso durante el periodo establecido para el mismo, debiendo comunicar dichos cambios a los participantes.

4.3. PRUEBAS QUE COMPONEN EL CONCURSO

Cada episodio del Programa estará conformado por ocho pruebas, según lo descrito en el apartado 4.3.9 de las presentes Bases, pudiendo variar el orden de las mismas.

Durante el desarrollo del concurso, la Productora podrá plantear la sustitución de unas pruebas por otras nuevas. En todo caso, antes de la grabación de cada episodio del Programa, la Productora comunicará a los equipos participantes cuáles serán las pruebas que se disputarán ese día, así como las posibles variaciones en la mecánica de cada una de las pruebas respecto a lo descrito a continuación:

4.3.1. Prueba 1 (titulada provisionalmente “SE BUSCA”)

Objetivo: Adivinar correctamente a qué persona del equipo contrario corresponde una información, un objeto o una fotografía presentada como pista.

Esta prueba se compone de posibles modalidades: "Titular", "Objetos" o "Fotografías de su vida". En cada grabación del programa se ejecutarán dos de las tres versiones. La modalidad asignada a cada equipo se determina del siguiente modo:

Ambos equipos lanzarán un dado y únicamente se jugará una vez por cada equipo. El equipo que obtenga la puntuación más alta elige la modalidad en la que desea participar. El otro equipo jugará con la otra modalidad (la que haya descartado el otro equipo).

En caso de empate, se recurrirá al juego de piedra, papel o tijera o fórmula similar.

Versión Titular: A partir de entrevistas previas, se seleccionarán destrezas o curiosidades de miembros del equipo contrario. Se mostrará un titular en pantalla y el equipo deberá adivinar a qué persona corresponde. Opcionalmente, la persona aludida podrá demostrar la destreza mencionada tras la resolución.

Versión Objetos: El presentador exhibirá objetos personales de un/a integrante del equipo contrario. Estos elementos actuarán como pistas para deducir la identidad del propietario.

Versión Fotografías de su vida: Se mostrará una imagen de diferentes momentos de la vida de un miembro del equipo contrario. El equipo contrario deberá adivinar a quién pertenece la fotografía. Posteriormente, el/la protagonista explicará el contexto de la imagen.

Ganará la prueba el equipo que acierte si el otro no logra acertar.

En el caso de que ambos respondan correctamente se llevarán 5 puntos.

Si ninguno acierta: cero puntos.

4.3.2. Prueba 2 (titulada provisionalmente “EL CONCEJATOR”)

Objetivo: Identificar correctamente concejos asturianos mostrados en el mapa.

Participan simultáneamente ambos equipos.

En el pantallón aparecerá un mapa mudo de Asturias, en el que se iluminarán sucesivamente distintos concejos hasta detenerse en uno.

Los concursantes solo podrán pulsar cuando el concejo se ilumine en azul. Deberán mantener las manos alejadas de los pulsadores hasta entonces.

El primer equipo en pulsar responderá inmediatamente. Si falla, el otro equipo tendrá derecho a rebote.

Se realizarán cinco rondas con distintos concejos.

Ganará la prueba el equipo con más aciertos y sumará 10 puntos a su marcador.

Si alcanzan el mismo número de aciertos, cada equipo sumará 5 puntos.

Si ningún equipo logra ningún acierto, sumará 0 puntos cada uno.

4.3.3. Prueba 3 (titulada provisionalmente “EL GRAFITI”)

Objetivo: Reconstruir un mural asturiano utilizando cubos gigantes en el menor tiempo posible o con el mayor número de piezas correctas.

Participarán ambos equipos a la vez. Cada equipo recibirá cubos gigantes que, correctamente ordenados, recrean un mural o grafiti asturiano. No se mostrará la imagen original como referencia inicial.

El presentador indicará el formato del mural (por ejemplo, tres cubos de base por cuatro de altura) y proporcionará pistas durante el desarrollo de la prueba.

Dispondrán de cinco (5) minutos para completar el mural. No podrán ensamblar piezas en el suelo antes de colocarlas en el soporte facilitado por el programa. Cuando un equipo considere que ha completado el puzle deberá accionar el pulsador y el cronómetro se detendrá.

Al final se evaluará:

- Tiempo empleado (si se termina antes de que finalice tiempo).
- Número de piezas correctamente colocadas al terminar los cinco minutos.

Se considerará como colocada correctamente la pieza que coincida con la posición correspondiente a la cuadrícula que se aplica sobre la imagen original y sea claramente visible.

Ganará el equipo que primero logre completar el puzle y haya accionado el pulsador. En caso de que transcurran los cinco minutos y ningún equipo haya completado el puzle, ganará el equipo que haya colocado correctamente más piezas. Si un equipo acciona el pulsador pero las piezas no están correctamente colocadas el cronómetro seguirá hasta que un equipo vuelva a accionar el pulsador o hasta llegar a los cinco minutos, momento en el que se revisará qué equipo ha colocado correctamente el mayor número de piezas, que será el ganador de la prueba.

El equipo ganador sumará 10 puntos.

Si los dos equipos colocan correctamente el mismo número de piezas en el mismo tiempo, sumarán 5 puntos cada uno.

Si ningún equipo coloca ninguna pieza correctamente sumará 0 puntos cada uno.

4.3.4. Prueba 4 (titulada provisionalmente “COREOGRAFÍA LOCA”)

Objetivo: Recordar correctamente la secuencia de gestos asociados a diferentes fragmentos de canciones.

Participarán ambos equipos a la vez.

Antes de jugar la prueba, los concursantes verán un video en el que aparecerán, uno a continuación de otro, siete (7) gestos o posturas corporales diferentes al mismo tiempo que suena un fragmento de una canción.

A continuación, los concursantes estarán situados de espaldas al pantallón y con antifaces que les impidan ver y copiar los gestos del resto de participantes. Volverán a reproducirse el video y los sonidos y deberán ejecutar el gesto correspondiente a cada fragmento musical. Se contabilizará como gesto para puntuar aquel que estén realizando cuando se queden quietos.

Tras cada fragmento, el presentador indicará quién o quiénes han fallado. El concursante que realice un gesto incorrecto quedará eliminado.

Ganará el equipo con más participantes activos al finalizar la ronda.

Si al acabar la prueba los dos equipos mantienen el mismo número de miembros, se contarán los aciertos logrados durante todo el desarrollo de la prueba y el equipo que sume más será el ganador. Si coincide el mismo número de miembros y de aciertos al finalizar la prueba, esta se dará por empatada.

El equipo ganador sumará 10 puntos a su marcador.

Si hay empate cada equipo sumará 5 puntos.

Si ningún equipo logra ningún acierto, sumará 0 puntos cada uno.

4.3.5. Prueba 5 (titulada provisionalmente “POR PISTAS”)

Objetivo: Reconocer canciones a partir de la escucha progresiva de los instrumentos presentes en las mismas, incorporando pistas de sonido cada vez más completas.

Se emitirán fragmentos musicales de tres canciones, en hasta cuatro fases que se irán completando progresivamente con respecto a la anterior:

- Primera pista: un instrumento (generalmente la batería).
- Segunda pista: se añade otro instrumento (generalmente bajo o guitarra).
- Tercera: base instrumental de la canción.
- Cuarta: canción completa (voz incorporada).

En cada fase se indicará el instrumento presente en cada pista.

Los equipos participarán simultáneamente con pulsador, y podrán pulsar en cualquier momento. Si un equipo falla, habrá rebote directo para el otro equipo. Si este también falla, se continúa con la siguiente pista.

Este proceso se repetirá para las tres canciones.

Si ninguno de los dos equipos acierta una canción, el presentador da la respuesta correcta y se pasa a la siguiente canción.

Ganará la prueba el equipo con mayor número de aciertos.

4.3.6. Prueba 6 (titulada provisionalmente “¿QUIÉN CANTA?”)

Objetivo: Identificar al intérprete de la canción que esté sonando.

Participación simultánea con pulsador.

Se seleccionarán tres canciones respecto a las cuales se escuchará:

- la versión más popular de la canción u otra canción que incluya un fragmento de la original
- la versión original.

En cada caso, los equipos deberán adivinar quién es el/la cantante o grupo correspondiente.

Ganará el equipo con mayor número de aciertos.

4.3.7. Prueba 7 (titulada provisionalmente “SAL DEL PASO”)

Objetivo: Improvisar una conversación fluida, coherente e ingeniosa utilizando las palabras propuestas.

Cada equipo elegirá a un/a representante.

La participación será por turnos, comenzando el equipo que vaya ganando en ese momento.

Se les planteará una situación cotidiana (por ejemplo: entrevista de trabajo, conversación en un ascensor, espera en una parada de autobús, etc.).

Durante un tiempo máximo de un minuto y medio, deberán mantener una conversación improvisada con el presentador, incorporando en su discurso hasta 15 palabras que aparecerán en la pantalla, que irán apareciendo de una en una. Cuando se haya utilizado correctamente una de las palabras propuestas, aparecerá la siguiente. Solo se admitirá el uso de la palabra concretamente propuesta, no siendo aceptado el uso de diminutivos, plurales ni ninguna otra palabra derivada.

Ganará la prueba el equipo cuyo representante consiga utilizar un mayor número de palabras durante el tiempo establecido.

4.3.8. Prueba 8 (titulada provisionalmente “LA ESPICHA”)

Objetivo: Apostar estratégicamente los puntos acumulados para intentar acabar con la mayor puntuación posible y acceder a la gran final.

Comienza jugando el equipo que vaya ganando.

En caso de empate de puntos al llegar a esta prueba, el presentador planteará un acertijo. El equipo que acierte primero comenzará la prueba, sin obtener puntos adicionales por ello.

En el centro del plató habrá seis objetos (toneles), cada uno con un modificador de puntuación oculto. Estos modificadores son únicos y se reparten de la siguiente forma:

1. La “velutina”: el equipo pierde todos sus puntos, incluidos los no apostados.
2. Resta 20 puntos: se restan 20 puntos de la cantidad apostada. Si la apuesta es inferior a 20 puntos, la diferencia se descuenta de los puntos no apostados. En caso de resultar una cantidad negativa el marcador se considerará a cero. (Ejemplo: si un equipo apuesta todos sus puntos (10) y aparece este modificador, en su marcador figurarán “0 puntos”, en lugar de “- 10 puntos”).
3. Divide entre 2: se reduce a la mitad la cantidad apostada.
4. Multiplica por 3: se triplica la cantidad apostada.
5. Suma 100 puntos: se añaden 100 puntos a la cantidad apostada.
6. Suma 1000 puntos: se añaden 1000 puntos a la cantidad apostada.

Cada equipo elegirá un tonel y decidirá cuántos puntos desea apostar de sus acumulados. La apuesta mínima es de 5 puntos. En caso de que un equipo llegue a esta prueba con menos de 5 puntos, se le regalarán 5 puntos para participar. En este caso, al otro equipo se le entregará un comodín neutralizador de la “velutina”, de tal forma que si esta aparece, no perderán sus puntos y mantendrán el marcador con el que llegaron a esta prueba.

Si ambos equipos escogen el mismo tonel, este se asignará al equipo que haya apostado más puntos. Si han apostado la misma cantidad, se asignará al equipo que realizó primero la apuesta.

Tras la elección inicial y la realización de las apuestas, los equipos seleccionarán dos de los cuatro toneles restantes para ser descartados. Se revelará el modificador de cada uno de esos dos toneles eliminados.

Con los dos toneles elegidos y los dos restantes aún disponibles, se ofrecerá a los equipos la posibilidad de cambiar su elección por uno de los toneles no seleccionados.

Finalmente, se revelarán los modificadores: primero el de uno de los toneles no seleccionados (que puede haber sido cambiado en el último momento), y luego los modificadores de los toneles seleccionados por cada equipo.

Una vez aplicados los resultados de los modificadores sobre las cantidades apostadas y sumado a las cantidades no apostadas se obtendrá la puntuación final.

Ganará el equipo con mayor puntuación tras la aplicación de los modificadores.

4.4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El concurso se desarrolla en ocho pruebas:

Pruebas 1 a 7:

Equipo ganador: suma 10 puntos

Equipo perdedor: no suma ningún punto

Si hay empate: cada equipo suma 5 puntos

Prueba 8:

Objetivo: **apostar estratégicamente los puntos acumulados** para terminar con la mayor puntuación y optar a la gran final.

Inicio: Juega primero el equipo que llegue en cabeza.

Empate previo: Si ambos equipos llegan empatados, el presentador plantea un acertijo. Quien lo acierte comienza la prueba (sin puntos extra).

Apuesta: Cada equipo escoge un tonel y decide cuántos puntos arriesgar (mínimo 5). Si un equipo llega con menos de 5, el programa le regala 5 puntos para jugar. En ese caso, el rival recibe un **comodín neutralizador** frente a la “velutina”.

Toneles con modificador único y oculto:

1. **La velutina** – el equipo pierde **todos sus puntos**, incluidos los no apostados.
2. **Resta 20** – se descuentan 20 puntos de la apuesta; si la apuesta es menor, la diferencia se resta de los puntos no apostados (el marcador nunca queda negativo: mínimo 0).
3. **Divide entre 2** – la apuesta se reduce a la mitad.
4. **Multiplica por 3** – la apuesta se triplica.
5. **Suma 100** – se añaden 100 puntos a la apuesta.
6. **Suma 1000** – se añaden 1000 puntos a la apuesta.

Dinámica:

- Si ambos equipos eligen el mismo tonel, se asigna al que haya apostado más; en caso de empate, al que apostó primero.
- Después de la primera elección, los equipos descartan dos toneles; se revelan sus modificadores y pueden cambiar su selección.
- Finalmente se descubren los modificadores de los toneles definitivos.

Cálculo final: A la cantidad resultante de la apuesta se suman los puntos no apostados.

Ganador: el equipo con **mayor puntuación final**. En caso de empate exacto, se formula una **última pregunta de desempate**.

Si aun así persiste el empate, se disputará un duelo de acertijos hasta que falle un equipo. El que no haya fallado será el ganador del episodio.

4.5. ELECCIÓN DEL GANADOR

El equipo que sume más puntos al finalizar la octava y última prueba será el ganador del episodio.

4.6. CONSIDERACIONES GENERALES DEL REGLAMENTO

Las siguientes disposiciones complementan las bases generales del concurso “¿A qué jugamos?” y establecen pautas para la correcta interpretación de las pruebas, la validez de las respuestas y el uso de elementos técnicos o artísticos durante el desarrollo del programa:

- El sistema de circuito electrónico de los pulsadores no permite la activación simultánea de los dos mecanismos, por lo que siempre se activará primero el que haya sido pulsado.
- Si un concursante da una respuesta incorrecta y, de inmediato y antes de que el presentador confirme el resultado o pase turno, corrige espontáneamente su contestación, se considerará válida únicamente la primera respuesta pronunciada. La rectificación posterior no tendrá efecto, salvo que el presentador indique expresamente que la pregunta admite varias respuestas o que estaba incompleta.
- En caso de duda, discrepancia o diferencia de interpretación sobre el desarrollo de una prueba (por ejemplo, orden de pulsación, validez de una respuesta, cumplimiento de tiempos o cualquier incidencia técnica), la Dirección del Programa podrá solicitar la revisión inmediata de las grabaciones de vídeo y/o del sistema de pulsadores. La decisión que adopte la Dirección, tras dicha revisión, será definitiva y vinculante, y quedará registrada como precedente para situaciones futuras.
- Durante el programa, como recurso dramático, los puntos recibirán el nombre de “asturcoins”, pero solo como elemento del juego. No tienen validez económica ni son de curso legal.

4.7. LOS PREMIOS

En cada episodio del Programa se entregarán premios a ambos equipos participantes. Los premios son posibles gracias a la gestión comercial de la productora, de tal forma que su concepto e importe final dependerán de los acuerdos comerciales alcanzados.

- El equipo **ganador** recibirá un cheque valorado en aproximadamente 500€ (quinientos euros) para canjear en los establecimientos del Centro Comercial Parque Principado.
- El otro equipo recibirá un cheque valorado en aproximadamente 100€ (cien euros) para canjear en los establecimientos del Centro Comercial Parque Principado.

La persona o personas ganadoras podrán renunciar al premio obtenido, pero en ningún caso este será sustituido por un importe en metálico. La Productora podrá decidir variar estos premios, otorgar otros premios al ganador y/o al resto de concursantes del Programa.

4.8. PARTICIPACIÓN EN LA GRAN FINAL

La Productora planteará la celebración de una final en el episodio 11 del programa. En ella participarán tres (3) equipos. Estos tres equipos serán aquellos que, entre los episodios grabados del 1 al 10, hayan acumulado la puntuación más alta en el resultado global.

Si hubiese empate entre alguno de los tres primeros puestos del ranking, se procederá a desempatar siguiendo el siguiente criterio: se revisarán en orden las pruebas disputadas por cada equipo en sus correspondientes episodios, de tal manera que el clasificado para la final será el equipo que haya tenido más aciertos en la primera prueba comparada con la actuación de sus rivales en sus respectivos episodios. Si aun así persiste el empate, se disputará un duelo de acertijos hasta que falle un equipo. El primero que no falle será el clasificado para la final.

La mecánica de esta final así como las pruebas que la compondrán será definida en su momento, incorporado a estas bases, publicado en la página web del programa y comunicado a los participantes.

En esta final se pondrá en juego un premio económico de hasta DIEZ MIL EUROS (10.000 €).

Este premio estará sujeto a la retención fiscal que legalmente corresponda, conforme a la normativa vigente en materia de premios en metálico. Dicha retención será aplicada directamente sobre el importe del premio, siendo el resto entregado al equipo ganador.

4.9. MECÁNICA DE LA GRAN FINAL

La gran final del concurso reunirá a los tres equipos con mayor puntuación acumulada durante los programas 1 al 10. En esta edición especial, los equipos competirán a tres bandas y se enfrentarán en distintas fases hasta determinar al equipo ganador absoluto del programa.

La final se divide en tres partes:

PRIMERA PARTE

Los tres equipos finalistas competirán entre sí en cuatro pruebas cada uno, determinadas por azar.

Cada equipo elegirá una bola de un cesto con tres, dentro de las cuales se incluye una tarjeta con las cuatro pruebas asignadas. El orden de elección se decidirá según la puntuación obtenida en el ranking general.

Las pruebas estarán distribuidas del siguiente modo:

Equipo 1:

- Se busca
- Por pistas
- Sal del paso
- Quién canta

Equipo 2:

- Concejator
- Por pistas
- Sal del paso
- El Grafiti

Equipo 3:

- Se busca
- Concejator
- El Grafiti
- Quién canta

La mecánica y el sistema de puntuación de estas pruebas será el mismo que se describe en los apartados correspondientes a cada prueba en el punto 4.3 de estas bases.

SEGUNDA PARTE

Los tres equipos participarán simultáneamente en la prueba “Coreo loca”, en la que intervendrán dos miembros de cada equipo.

Los tres concursantes restantes permanecerán en sus atriles como observadores objetivos.

En esta prueba se repartirán el doble de puntos que en las anteriores:

20 puntos para el ganador, 10 puntos en caso de empate entre dos equipos y 5 puntos si los tres empatan.

El equipo con menor puntuación total quedará eliminado y recibirá un premio de consolación de un vale de 300€ (trescientos euros) para canjear en los establecimientos del Centro Comercial Parque Principado.

En caso de empate en la puntuación total:

- Se revisará el número total de aciertos en la Coreografía loca.
- Si persiste el empate, se disputará una prueba de “Desempate” consistente en una sopa de letras con una palabra oculta que deberán encontrar en menos de 40 segundos.
- Si ninguno la acierta, el desempate se resolverá mediante lanzamiento de moneda (cara o cruz).

TERCERA PARTE

Los dos equipos finalistas se enfrentarán en la última prueba del concurso, una nueva versión de la prueba denominada “La Espicha”.

En el centro del plató habrá un maletín con 10.000 *Asturcoins*, que actuará como elemento simbólico durante la prueba.

En el escenario se colocarán seis barriles, cada uno con un sobre que contiene una pista y una de las siguientes opciones ocultas:

1. 10.000 *Asturcoins*
2. Velutina (pierdes, pero recibes un vale de 300€ (trescientos euros) para canjear en los establecimientos del Centro Comercial Parque Principado)
3. Coger 5.000 *Asturcoins*
4. Coger 4.000 *Asturcoins*
5. Coger 3.000 *Asturcoins*
6. Coger 2.000 *Asturcoins*

Empieza el equipo con mayor puntuación acumulada; si hay empate, se decidirá por cara o cruz.

Cada equipo seleccionará dos barriles y, una vez elegidos, decidirá con cuál de los dos se queda. Podrán hacerlo por intuición o solicitar a Santi la lectura de las pistas de sus barriles elegidos.

Una vez tomada la decisión, y antes de desvelar los resultados, el presentador podría ofrecer un premio alternativo al que contiene el barril, que el concursante podrá aceptar o rechazar libremente.

Finalmente, se abrirán los barriles seleccionados y se revelará el resultado de cada uno. Cada equipo se llevará un premio en metálico equivalente a los *asturcoins* ganados en el barril seleccionado.

1. 10.000 *Asturcoins* (10.000 euros)
2. Velutina (pierdes, pero recibes un vale de 300€ (trescientos euros) para canjear en los establecimientos del Centro Comercial Parque Principado)
3. Coger 5.000 *Asturcoins* (5.000 euros)
4. Coger 4.000 *Asturcoins* (4.000 euros)
5. Coger 3.000 *Asturcoins* (3.000 euros)
6. Coger 2.000 *Asturcoins* (2.000 euros)

Estos premios estarán sujetos a la retención fiscal que legalmente corresponda, conforme a la normativa vigente en materia de premios en metálico. Dicha retención será aplicada directamente sobre el importe de los premios, siendo el resto entregado al equipo ganador.

5. OTRAS CUESTIONES

5.1 Reclamaciones y contacto

Cualquier duda o reclamación sobre el Concurso o la dinámica del mismo deberá plantearse en un plazo de 24 horas, a contar desde la toma de la decisión en cuestión por parte de la Productora, por el participante en la dirección de correo electrónico contacto@aquejugamostpa.com o a la dirección postal arriba indicada y en el plazo establecido al efecto para la participación en el mismo. Por tanto, no se admitirá ninguna reclamación que se formule con posterioridad y que no sea formulada por escrito.

Cualquier conflicto derivado de las presentes bases o de la dinámica del Concurso quedará sometido a la legislación española que resulte de aplicación, tratando de resolverlos de una forma amistosa que beneficie a todos los implicados. En caso de que no se llegue a tal solución, los implicados acuerdan someterse a los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Oviedo (Asturias). Asimismo, los participantes se podrán poner en contacto para cualquier cuestión con el Programa a través del correo electrónico contacto@aquejugamostpa.com.

5.2 Aceptación de las Bases y responsabilidad

La participación en este Concurso implica la aceptación expresa, y el cumplimiento, de cada una de las estipulaciones que conforman las Bases del presente Concurso.

El incumplimiento de alguna de las estipulaciones de estas Bases Legales dará lugar a la exclusión de la persona participante del presente Concurso. Asimismo, la Productora y/o la Entidad organizadora se reservan el derecho de anular la participación de cualquier persona, si alberga sospechas de que los datos facilitados no son correctos.

Si bien esta participación no comporta ningún riesgo para la salud e integridad física del concursante, este exonera a la Productora de cualquier responsabilidad que pudiera generarse en caso de accidente o suceso que durante la participación del concursante en el Programa pudiese derivar en un daño para el concursante o para terceros.

Asimismo, la Productora y/o la Entidad organizadora podrán modificar en cualquier momento las Bases del presente Concurso, incluso su posible anulación antes del plazo prefijado, siempre que concurra causa justa, comprometiéndose a comunicar las nuevas Bases, condiciones del Concurso o la anulación definitiva en su caso, con la suficiente antelación y publicidad para evitar cualquier perjuicio para los participantes en el Concurso.

Las Bases estarán disponibles durante el periodo en el que esté vigente el Concurso en la página web www.aquejugamostpa.com.

5.3 Cancelación o suspensión anticipada del Concurso

El/la concursante acepta que el Concurso pueda ser suspendido temporalmente o incluso cancelado de forma definitiva con carácter previo a la fecha de finalización prevista por causas económicas, técnicas, organizativas o de producción. En tal caso, el/la concursante acepta que podrá no otorgarse ningún premio en el Programa, sin tener los concursantes derecho a que se les abone compensación alguna por parte de la Productora por tal cancelación o suspensión.

5.4 Vigencia y modificación de las presentes Bases Legales

La Productora podrá modificar estas bases en todo aquello que resultase necesario para el buen fin del Programa, notificándose en todo caso las nuevas bases a la mayor brevedad posible.

5.5 Cesión de derechos de propiedad intelectual y de imagen

El participante, mediante la firma del presente documento autoriza expresamente a la Productora, así como a cualquier otra persona o entidad autorizada por ésta, a la captación de su voz e imagen, en su caso, así como a la captación de su actividad, participación en el Concurso y/o ejecución, por procedimiento videográfico, fotográfico y/o por cualquier otro procedimiento técnico existente, durante su participación en el Programa y en la grabación y/o emisión del Programa.

El participante igualmente autoriza a la Productora, en exclusiva y con facultad de autorización en exclusiva o no a terceros, sin limitación territorial ni temporal, hasta su entrada en dominio público y para todos los medios, a la fijación, reproducción, distribución, comunicación pública, puesta a disposición, transformación y doblaje y subtitulado de su imagen y voz (en su caso), interpretación y/o ejecución captadas a lo largo del desarrollo del Concurso y de los programas, así como sobre los materiales fotográficos y videográficos aportados a lo largo del Concurso según sea solicitado en sus diferentes fases, (incluido su representación digital, artística, gráfica y similares), garantizando, en el caso de fotografías o vídeos facilitados por el participante, tener la autorización de todas las personas que aparezcan en los mismos, todo ello para su explotación a través de cualquier medio y/o sistema y cualesquiera tecnologías relacionadas con los teléfonos fijos o móviles, dispositivos y aplicaciones móviles, explotación cinematográfica, fonográfica y videográfica, incluyendo su explotación de forma incorporada al Programa, su material promocional o publicitario y el de la Cadena. Asimismo, el participante autoriza a la Productora a la utilización de su nombre, biografía y el resto de información que se proporcione en la llamada para su explotación en los términos antes expuestos.

La decisión final sobre los contenidos, fotogramas y/o grabaciones a incluir en la versión definitiva del Programa corresponderá en exclusiva a la Productora y, en su caso, a RTPA.

La Productora no adquiere compromiso alguno ni en cuanto a la efectiva participación del participante en el Programa, ni respecto a la emisión total o parcial del Programa ni de la intervención que sea tomada del participante. Además, la Productora podrá escoger libremente los planos y/o secuencias en que intervenga el participante para ser incluidos en la versión definitiva del Programa, así como en cualquier acto de explotación que se lleve a cabo en relación con el Programa.

El participante garantiza que es titular de los derechos aquí referenciados, que serán cedidos a la Productora sin ninguna carga o gravamen, de forma que ésta pueda explotar las imágenes del Programa y del Concurso con total libertad y sin interferencias de terceros.

5.6 Protección de datos personales

La empresa responsable del tratamiento de los datos de los concursantes es PROIMA-ZEBRASTUR, S.L., con domicilio en C/ VELAZQUEZ 13, BAJO, 33011-OVIEDO

El tratamiento de sus datos personales viene derivado de la relación formalizada con la Productora, a raíz de la formalización de las presentes bases del Concurso y su participación en el Programa (art. 6.1.b) RGPD) así como el cumplimiento de obligaciones legales de la Productora, en su caso (Art. 6.1.c) RGPD).

El tratamiento comprenderá las siguientes categorías de datos personales:

- Datos identificativos, DNI, y datos de contacto del interesado y otros que se deriven de su participación en el Programa y que fueran comunicados libremente por él.
- Imagen, voz del interesado.
- Datos bancarios del interesado y otros necesarios para gestionar el pago, en caso de resultar ganador y hacerse el pago por dicho medio) con la finalidad de gestionar su participación en el Concurso, así como para comunicarle y otorgarle el/a del premio.

El/la concursante garantiza que los datos personales facilitados son veraces y se hace responsable de comunicar a la Productora cualquier modificación de los mismos. La Productora se reserva el derecho a excluir del Concurso a todo/a concursante que haya facilitado datos falsos.

Se informa al concursante de que sus datos personales serán utilizados para las siguientes finalidades:

- Gestionar su participación en el Concurso y en el Programa, pudiendo asimismo la Productora o la Cadena llevar a cabo la publicación de clips promocionales que incluyan los datos personales o imagen / voz de el/la Concursante en sus redes sociales u otros programas de la Cadena.
- Comunicarle y otorgarle el premio en caso de ser ganador, así como ejecutar los pagos.

Los datos serán conservados durante todo el tiempo en que subsista la participación en el concurso así como, en caso de entrar en llamada al Programa, durante el tiempo en que el mismo sea explotado por la Productora y/o la Cadena. Posteriormente se mantendrán debidamente bloqueados por el plazo en que puedan surgir responsabilidades y/u obligaciones legales para la Productora. Los datos podrán ser comunicados a bancos y entidades financieras, para la gestión de cobros y pagos, y a las Administraciones Públicas en los casos previstos en la Ley, para los fines en ellos definidos, a otras entidades del Grupo Izen, Grupo Iniciativas Digitales y Studio TF1 en caso de ser necesario para llevar a cabo el concurso y/o cumplir obligaciones legales o contractuales de la Productora así como a efectos administrativos, y otras entidades involucradas en la producción. Asimismo, los datos podrán ser comunicados a la/s entidad/es emisora/s del Programa.

El/la concursante tiene la posibilidad de ejercer sus derechos de acceso, rectificación, oposición, supresión, limitación y portabilidad, dirigiéndose a la dirección dpd@izen.es, así como al domicilio de la Productora indicado anteriormente en las presentes Bases.

El/la concursante tendrá derecho a presentar una reclamación la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es).