

BASES LEGALES DE LA PROMOCIÓN "Juego Tecnogool 2016 con EROSKI CLUB"

1.- OBJETO.

EROSKI, S. COOP. (En adelante, también EROSKI) con domicilio social en Elorrio, Bizkaia, Barrio San Agustín, s/n y con CIF.- F20033361, sociedad cabecera del Grupo EROSKI de distribución, dedicada a la venta al por menor de bienes de consumo a través de hipermercados y supermercados que operan bajo distintos formatos y enseñas, de gran implantación en toda España, titular del programa de fidelización EROSKI club, organiza la presente promoción cuya finalidad, además de promocionar el propio programa de fidelización, es premiar la fidelidad de sus socios/as, todo ello de conformidad con lo que seguidamente se expone.

Los requisitos de participación y la mecánica de la presente promoción quedan recogidos más adelante.

2.- ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA PROMOCIÓN.

Esta promoción tendrá lugar en toda España.

3.- ÁMBITO TEMPORAL DE LA PROMOCIÓN.

La presente promoción comenzará el 1 de junio de 2016 y finalizará el 30 de junio de 2016, ambos inclusive.

4.- REQUISITOS DE LA PROMOCIÓN.

Para participar en esta promoción es requisito imprescindible ser socio/a del programa de fidelización EROSKI club.

El/la participante deberá seguir la mecánica de la presente promoción que queda debidamente explicada en el apartado siguiente.

La participación en la presente promoción es gratuita y conlleva la aceptación íntegra de las presentes bases por parte del/de la participante.

5.- MECÁNICA DE LA PROMOCIÓN.

Quien cumpliendo los requisitos anteriores desee tomar parte en la presente promoción deberá acceder con su teléfono móvil, a través de un código bidi que encontrará debidamente anunciado en la revista de EROSKI club que le llegará a su domicilio, correspondiente al mes de junio de 2016, o entrando en la página web: www.eroski.es/juego-tecnogool, al juego que le permitirá participar en la misma y seguir los pasos que el propio juego le vaya indicando en cada momento. En dicha revista se le informará, concretamente, de cómo acceder al juego en cuestión.

Para que el juego registre su participación a efectos del sorteo objeto de esta promoción es necesario que, antes de comenzar a jugar, introduzca el código que se le indica en la revista.

Una vez registrado/a, deberá elegir un equipo entre todos los disponibles en el juego y que se corresponderán con todos los equipos que participarán en el campeonato de Europa de selecciones 2016.

Una vez elegido el equipo podrá comenzar a jugar al juego siendo su objetivo meter goles. Cuantos más goles meta más participaciones conseguirá para el sorteo objeto de esta promoción. Puede jugar cuantas veces quiera.

IMPORTANTE: Sólo entrarán en el sorteo de los premios objeto de esta promoción las participaciones asociadas al equipo que resulte ganador del campeonato de Europa de selecciones 2016.

6. PREMIOS.

Entre todas las participaciones asociadas al equipo que resulte ganador de la Eurocopa 2016, EROSKI, S. COOP. sorteará 25 premios de 10.000 Puntos Travel Club cada uno. Dichos puntos se cargarán en la cuenta del/de la socio/a de EROSKI club correspondiente a cada una de las participaciones ganadoras.

Nadie podrá conseguir más de un premio en la presente promoción.

El premio no será objeto de cambio, alteración o canje a voluntad del/de la ganador/a.

7. ELECCIÓN DE LOS/LAS GANADORES/AS.

Entre todas las participaciones asociadas al equipo que resulte ganador del campeonato de Europa de selecciones 2016, EROSKI, S. COOP. elegirá, al azar, 25 ganadores/as en cuyas cuentas se cargarán los Puntos Travel Club correspondientes. El sorteo se llevará a cabo el 11 de julio de 2016.

A tal efecto, EROSKI, S. COOP. elaborará un listado con todas las participaciones asociadas al equipo que resulte ganador del campeonato de Europa de selecciones 2016 ordenadas por orden cronológico, asignándoles un número a cada una, siendo el número 1 la primera participación asociada al equipo que resulte ganador del campeonato de Europa de selecciones 2016, registrada en el juego y n la última. En consecuencia, de forma manual se descartarán el resto de participaciones asociadas a otros equipos distintos al ganador.

8. COMUNICACIÓN DE LOS/LAS GANADORES/AS.

El nombre y apellidos de los/as ganadores/as se publicarán el día 12 de Julio de 2016 en www.eroski.es/juego-tecnogool

9.- GENERALES.

9.1.- La participación en esta promoción implica la aceptación de sus Bases Legales sin reservas y el criterio de EROSKI, S. COOP. en cuanto a la resolución de cualquier cuestión derivado de la misma.

9.2.- En caso de que EROSKI, S. COOP. detecte que los datos de registro facilitados por los/las ganadores/as no son ciertos, éste/ésta perderá su derecho a recibir el premio.

9.3.- El período de reclamación de cualquier problema o eventualidad relacionada con la presente Promoción finalizará transcurrido un mes desde su finalización.

9.4.- Por el simple hecho de participar en esta promoción, el/la participante autoriza expresamente a EROSKI, S. COOP., en caso de que así lo considere esta última, a utilizar su nombre, apellidos e imagen, en su caso, en todas aquellas actividades relacionadas con los premios (esencialmente, a efectos de que todos/todas los/las participantes sean conocedores de la identidad del/la ganador/a de la Promoción) con fines publicitarios o de divulgación, incluida su web, sin que éstos/as tengan derecho a recibir pago o contraprestación alguna por ello. La negativa a lo anterior implicará la renuncia automática al premio.

9.4.- EROSKI, S. COOP. se reserva el derecho a efectuar cambios en las Bases Legales que redunden en el buen fin de la presente promoción así como a prorrogarla, acortarla y cancelarla cuando concurra causa justa o motivos de fuerza mayor que impidan llevarla a término en la forma en que recogen las presentes Bases.

9.5.- EROSKI, S. COOP. queda eximida de cualquier responsabilidad en el supuesto de existir algún error en los datos facilitados por los/las propios/as agraciados/as que impidiera su identificación, contacto o disfrute del premio.

9.6.- Bases disponibles en www.eroski.es/bases-juego-tecnogool