

Bases legales de participación a ULTRAGAMER

1. Identificación de la empresa organizadora.

GGTECH Entertainment SL, con domicilio fiscal en la Calle Buen Gobernador 21, Madrid, y con CIF B87948477 organiza el torneo ULTRAGAMER.

2. Fechas de comienzo y finalización del concurso y ámbito geográfico.

La fecha de inicio del torneo será el 17 y 18 de mayo de 2026 y finalizará el 16 de julio de 2026 en TLP.

GGTECH Entertainment SL se reserva el derecho a aplazar o ampliar el período del concurso en caso de fuerza mayor, así como la facultad de interpretar los presentes términos y condiciones legales.

Solo podrán participar residentes en España.

3. Reglas, condiciones y criterios de participación.

Podrán participar en el torneo aquellas personas físicas mayores de 18 años con residencia legal en España y que cumplan los siguiente criterios:

1. Prestación de consentimiento para la cesión de imagen y otros datos, protección datos personales, etc
2. Declaración responsable de salud
3. Confidencialidad
4. El participante declara conocer que las pruebas de Realidad Virtual y Aumentada pueden producir efectos secundarios temporales como desorientación, fatiga ocular, náuseas o mareos. El participante asume voluntariamente dicho riesgo, exonerando a la organización de cualquier responsabilidad derivada de la respuesta fisiológica normal al uso de dicha tecnología.
5. La Organización se reserva el derecho de expulsar o no seleccionar a cualquier candidato que, a su juicio, pueda poner en riesgo la seguridad de la producción, la integridad del equipo tecnológico o el buen orden del concurso, sin necesidad de justificar los baremos internos de puntuación.

No podrán participar en la campaña, ni por tanto resultar ganadores:

- Comerciantes y trabajadores o empleados de GGTECH Entertainment SL
- Las empresas y/o personas que hayan colaborado directa o indirectamente en el diseño, desarrollo y ejecución del presente sorteo/concurso/campaña
- Aquellas personas relacionadas con la organización del sorteo/concurso/campaña
- Perfiles fraudulentos

- Perfiles privados
- Etc.

Las pruebas se desvelarán por completo el mismo día de participación para conservar la sorpresa y la legalidad del concurso. A continuación, una descripción de las cuatro pruebas y la Gran Final:

- **PROCOLO VANGUARD** | Entra en un campo de batalla donde la realidad se fragmenta. Deberás dominar la **estrategia de equipo y la precisión** en un entorno virtual hostil donde cubrirse es tan importante como disparar.
- **UMBRAL DE LUZ** | Una carrera de **agilidad pura** contra el cronómetro. El espacio físico se convierte en un laberinto de obstáculos donde solo los más rápidos y coordinados lograrán activar el objetivo antes de que se agote el tiempo.
- **IMPACTO TOTAL** | La evolución digital del deporte. Pon a prueba tu **habilidad motriz y puntería** en un entorno interactivo que reacciona a cada uno de tus movimientos. Aquí, el trabajo en equipo y el control físico lo son todo.
- **EL CÓDIGO MAESTRO** | Un viaje implacable por la **historia del gaming**. Deberás demostrar que eres el jugador más completo dominando desde los clásicos de arcade hasta el rendimiento extremo en PC. Solo el más versátil sobrevivirá.
- **GRAN FINAL** | Se celebrará el 18 de Julio en TLP y consistirá en pruebas alternas de gaming y físicas en un show en vivo de 120 minutos aproximadamente.

Tampoco está permitida la participación a través de agentes o terceros, ni el uso de múltiples identidades.

Para participar, los usuarios deberán estar registrados en www.ultragamer.es y aceptar las bases legales de participación, además de ser seleccionados por el jurado.

GGTECH Entertainment SL se reserva el derecho a efectuar cambios en el torneo durante su desarrollo si se produjera alguna causa que impida llevarla a buen término o con el fin de mejorar su avance.

4. Selección de los participantes.

Se realizará un preselección de 40 perfiles, los cuales tendrán que mandar un vídeo breve explicando los motivos de porqué deberían ser ellos los finalistas que participen en ULTRAGAMER.

Los criterio de selección serán los siguientes:

- **Edad:** Ser mayor de 18 años a la fecha de inicio del casting.
- **Residencia:** Poseer DNI/NIE en vigor y residencia legal en territorio nacional.

- **Incompatibilidad:** No podrán participar empleados o familiares directos de la productora, patrocinadores tecnológicos o empresas vinculadas al proyecto.
- **Salud Neurológica:** No padecer epilepsia fotosensible ni trastornos del equilibrio (vértigo crónico).
- **Capacidad Física:** No tener lesiones o patologías cardíacas que impidan realizar esfuerzos explosivos en las pruebas físicas.
- **Declaración de Cinetosis:** Aceptación de que el uso de visores VR puede causar mareos temporales, exonerando a la organización por respuestas fisiológicas estándar.
- **Versatilidad Técnica:** Capacidad demostrada de adaptación a diferentes periféricos (mando, teclado, gafas VR, sensores de movimiento).
- **Agilidad Mental:** Resolución de retos de lógica y estrategia bajo presión en las fases previas.
- **Interés Editorial:** La organización seleccionará a los concursantes buscando la **diversidad de perfiles**
- **Compromiso Temporal:** Disponibilidad absoluta para los días **17 y 18 de mayo de 2026** y el **18 de julio de 2026**.
- **Cesión de Imagen y Voz:** Autorización para el uso de su imagen real y voz en cualquier soporte derivado del programa.
- **Datos Biométricos:** Consentimiento para monitorizar y mostrar en pantalla constantes como el pulso o la frecuencia cardíaca durante las pruebas.
- La Organización se reserva el derecho final de selección basándose en criterios de **adecuación al formato, carisma y habilidades técnicas**, sin que su decisión sea recurrible, siempre que se garantice la igualdad de oportunidades en las pruebas de aptitud.

De esos 40 preseleccionados se seleccionará a **10 perfiles finalistas que participarán en el concurso y cinco suplentes**.

El ganador ganará 5000€ y deberá realizar los trámites pertinentes con GGTECH Entertainment SL para reclamar su premio.

GGTECH Entertainment SL queda eximida de cualquier responsabilidad, en caso de existir algún error en los datos facilitados por los ganadores / suplentes, que impida su identificación.

GGTECH Entertainment SL se reserva el derecho de que los premios queden desiertos en el caso de que los ganadores o los suplentes designados no cumplan los requisitos citados en estas bases, así como en el caso de no poderse localizar al ganador y/o suplentes.

5. Valor y naturaleza del premio ofrecido.

Los 3 finalistas con mejor puntuación en las pruebas viajarán a TLP, Tenerife. GGTECH ENTERTAINMENT se encargará de la gestión de su viaje, así como las dietas durante su estancia.

Primer ganador: 5000€.

GGTECH Entertainment SL no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos o cualquier otra circunstancia imputable a los servicios de mensajería que puedan afectar al envío de los premios.

6. PRIVACIDAD, TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DERECHOS DE IMAGEN.

6.1. Responsable del tratamiento

El responsable del tratamiento de los datos personales recabados en el marco del concurso ULTRAGAMER es GGTECH ENTERTAINMENT SL, con domicilio en C/ Buen Gobernador, 21, 28027 Madrid e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid con CIF B87948477 (en adelante, el Organizador). Para cualquier cuestión relativa al tratamiento de sus datos personales puede dirigirse al Delegado de Protección de Datos (DPD) en dpd@ggtech.gg

6.2. Datos tratados, finalidades y bases de legitimación

El Organizador tratará los datos personales de las personas inscritas y de los participantes seleccionados en las siguientes fases y con las finalidades que se indican.

6.2.1. Inscripción y selección

Los datos facilitados en el formulario de inscripción serán tratados para gestionar la solicitud de participación, valorar los perfiles recibidos y realizar la selección de participantes. Este tratamiento se ampara en la ejecución de la relación precontractual derivada de la solicitud de inscripción conforme al artículo 6.1.b del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales (en adelante, RGPD).

6.2.2. Gestión y desarrollo de la competición

Los datos de las personas seleccionadas serán tratados para la organización y ejecución de las pruebas de la competición. Este tratamiento comprende el contacto por medios electrónicos y cualquier gestión operativa derivada de la condición de participante a lo largo de todas las fases del concurso. La base de legitimación es la ejecución del contrato de participación según estas bases legales conforme al artículo 6.1.b del RGPD.

6.2.3. Declaración responsable de aptitud para la participación en entornos de realidad virtual

Diversas pruebas de la competición se desarrollan en entornos de realidad virtual y experiencias inmersivas que, por sus características técnicas, pueden no ser adecuados para personas con determinadas condiciones de salud. Con la única finalidad de garantizar la seguridad de los participantes y valorar su aptitud para este tipo de actividades, el Organizador solicitará a las personas seleccionadas que suscriban una declaración responsable en la que confirmen, en sentido negativo, que no padecen ninguna de las condiciones que podrían suponer un riesgo para su integridad física. Esta declaración incluirá entre otros aspectos la confirmación de

ausencia de condiciones cardíacas o respiratorias graves, epilepsia o trastornos del equilibrio, problemas visuales que impidan el uso de visores sin riesgo, cinetosis, claustrofobia, e implantes médicos incompatibles con los equipos utilizados.

Dado que las pruebas de realidad virtual son parte esencial de la competición, la suscripción de esta declaración constituye un requisito indispensable para participar en la misma. El tratamiento de los datos de salud contenidos en la declaración se realiza al amparo del consentimiento explícito del participante conforme al artículo 9.2.a del RGPD prestado mediante acto diferenciado e inequívoco en el momento de la selección. La negativa a suscribir la declaración impedirá la participación en las pruebas de realidad virtual por razones de seguridad. Dichos datos no serán comunicados a terceros salvo obligación legal y serán suprimidos una vez finalizada la competición.

6.2.4. Monitorización de constantes vitales como parte de la experiencia tecnológica

De forma completamente voluntaria y con carácter independiente de los demás tratamientos previstos en las presentes bases, los participantes podrán prestar su consentimiento explícito para que la frecuencia cardíaca o la sudoración sean monitorizadas durante el desarrollo de las pruebas y mostradas en pantalla como parte de la experiencia tecnológica del concurso. Este tratamiento se basa exclusivamente en el consentimiento explícito del participante conforme al artículo 9.2.a del RGPD. Su denegación no tendrá consecuencia alguna sobre la participación en el concurso. El consentimiento podrá ser revocado en cualquier momento antes o durante el desarrollo de las pruebas sin que ello afecte a ningún otro aspecto de la participación.

6.2.5. Grabación y tratamiento de imagen y voz

La participación en ULTRAGAMER implica necesariamente la captación audiovisual de la imagen y la voz de los participantes durante el desarrollo de las pruebas y de la final. Dicha captación es inherente al objeto del concurso. Este tratamiento se ampara en la ejecución del contrato de participación conforme al artículo 6.1.b del RGPD sin perjuicio de la cesión de los derechos de imagen prevista según la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo y regulada en la Sección 2 del presente Anexo. 1.2.6. Gestión y entrega de premios.

Los datos de los participantes premiados serán tratados para gestionar la entrega de los premios correspondientes, incluyendo los trámites de naturaleza fiscal exigibles por la normativa aplicable. La base de legitimación es la ejecución del contrato de participación y el cumplimiento de las obligaciones legales de naturaleza fiscal conforme a los artículos 6.1.b y 6.1.c del RGPD.

6.3. Plazos de conservación

Los datos de las personas inscritas que no resulten finalmente seleccionadas serán conservados durante el tiempo necesario para la gestión del proceso de selección y posteriormente durante los plazos de prescripción aplicables. Los datos de los

participantes seleccionados serán conservados durante la vigencia de su participación y con posterioridad durante los plazos de prescripción legalmente aplicables.

Los contenidos audiovisuales en los que los participantes aparezcan grabados se conservarán en tanto permanezcan publicados con sujeción a los derechos reconocidos en la Sección 2 del presente Anexo.

6.4. Derechos de los interesados

Cualquier participante tiene derecho a retirar su consentimiento cuando lo hubiera prestado para un tratamiento determinado. El participante podrá solicitar más información relativa al tratamiento de sus datos personales así como ejercer cualquiera de los derechos que le otorga la normativa de protección de datos. Podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad.

Para ejercer cualquiera de estos derechos puede dirigirse al Organizador en info@ggtech.gg o al Delegado de Protección de Datos en dpd@ggtech.gg acreditando válidamente su identidad. Puede encontrar más información sobre sus derechos o presentar una reclamación ante la autoridad de control competente en la Agencia Española de Protección de Datos: www.aepd.es – C/ Jorge Juan, 6. 28001 Madrid (901 100 099 / 912 663 517).

7. DERECHOS DE IMAGEN, VOZ Y CONTENIDO AUDIOVISUAL

7.1. Alcance y objeto de la autorización

La aceptación de las presentes bases implica la autorización expresa e informada del participante de conformidad con la Ley Orgánica 1/1982 de 5 de mayo de protección

civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, para la captación, reproducción y comunicación pública de su imagen y voz en favor de GGTECH ENTERTAINMENT SL y de las marcas asociadas al proyecto El Corte Inglés, S.A. e Intel España, en los siguientes términos:

- a) La grabación audiovisual del participante durante el desarrollo de todas las pruebas de la competición.
- b) La emisión en directo de la final a través de los canales y plataformas de redes sociales del proyecto ULTRAGAMER y de los canales de los creadores de contenido e influencers participantes en el proyecto.
- c) La emisión, difusión y comunicación pública de los contenidos audiovisuales resultantes de la grabación de las pruebas y de la final a través de los canales y plataformas de redes sociales propios del proyecto ULTRAGAMER, de los canales de difusión de los creadores de contenido e influencers participantes, y de los canales propios de El Corte Inglés, S.A. e Intel España, durante el periodo comprendido entre mayo y agosto de 2026 y en tanto dichos contenidos permanezcan publicados con posterioridad a ese periodo.

d) La reproducción, edición y adaptación de los contenidos audiovisuales en los que aparezca el participante en la medida necesaria para su difusión en los canales indicados en la letra anterior, incluyendo formatos cortos, fragmentos o contenido derivado directamente vinculado al proyecto ULTRAGAMER. La presente autorización se otorga a título gratuito y con carácter no exclusivo.

7.2. Carácter indisociable de la autorización respecto de la participación

La captación y difusión de la imagen y voz de los participantes es inherente al objeto del concurso ULTRAGAMER. Su naturaleza audiovisual determina que no sea posible participar sin quedar sujeto a los términos de la presente autorización. La aceptación de las presentes bases conlleva necesariamente la prestación de la autorización descrita en el apartado anterior sin que quepa condicionarla o limitarla en los aspectos que constituyen el objeto esencial del proyecto.

7.3. Ámbito territorial

Los canales de difusión empleados son plataformas digitales y redes sociales de acceso general a nivel mundial. En consecuencia la autorización otorgada mediante la aceptación de las presentes bases tiene alcance territorial mundial.

7.4. Usos no incluidos en la presente autorización

La autorización otorgada no comprende el uso de la imagen o la voz del participante con fines publicitarios o comerciales por terceras entidades ni la cesión a terceros para usos distintos de los directamente vinculados al objeto del proyecto ULTRAGAMER tal como se describe en el apartado 7.1.

Cualquier uso adicional que exceda de ese objeto requerirá la suscripción de un acuerdo específico y la prestación de consentimiento expreso y diferenciado por parte del participante.

7.5. Revocación

El consentimiento y la autorización otorgados mediante la aceptación de las presentes bases son revocables en cualquier momento de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1982. No obstante, dado que la captación y difusión de la imagen y voz de los participantes constituye el objeto esencial del concurso y el fundamento de la relación contractual establecida con el Organizador, la revocación de la autorización descrita en el apartado 2.1 implicará necesariamente la renuncia a la condición de participante.

Asimismo, cuando la revocación se produzca una vez iniciada la producción audiovisual o con posterioridad a la emisión o difusión de cualquier contenido en el que aparezca el participante el Organizador y las marcas asociadas al proyecto podrán reclamar la indemnización de los daños y perjuicios causados por dicha revocación incluyendo las expectativas justificadas generadas por la participación en el proyecto.

La revocación no afectará a la licitud de los usos de imagen realizados con anterioridad a la misma.

Para los usos adicionales sujetos a consentimiento específico conforme al apartado 7.4 el participante podrá revocar dicho consentimiento en cualquier momento sin que ello afecte a su condición de participante ni genere obligación de indemnización alguna salvo que la revocación cause perjuicios acreditables derivados de compromisos ya ejecutados al amparo de ese consentimiento.

8. COMUNICACIÓN DE DATOS A TERCEROS VINCULADOS AL PROYECTO

8.1. Encargados del tratamiento

El Organizador podrá contar con proveedores de servicios que accedan a datos personales de los inscritos y participantes en condición de encargados del tratamiento, actuando exclusivamente en nombre y por cuenta del Organizador conforme al artículo 28 del RGPD. Estos accesos se realizan mediante los correspondientes contratos de encargo del tratamiento y no implican ningún uso autónomo de los datos para finalidades distintas de las encomendadas. Entre estos proveedores se incluyen con carácter general los prestadores de servicios de gestión de talentos y coordinación de la producción vinculados al proyecto.

8.2. Destinatarios de datos: marcas asociadas al proyecto

El proyecto ULTRAGAMER cuenta con la colaboración de El Corte Inglés, S.A. e Intel España como marcas asociadas. En la medida en que el desarrollo del proyecto requiera comunicarles datos de los participantes para la gestión y organización de las actividades vinculadas al concurso dichas entidades actuarán como responsables independientes del tratamiento de los datos que reciban, conforme a sus propias políticas de privacidad.

8.3. Comunicación de datos a marcas asociadas con finalidad comercial y publicitaria

Con carácter completamente independiente y diferenciado de los tratamientos necesarios para la ejecución del concurso, las personas inscritas podrán prestar de forma voluntaria y expresa su consentimiento para que sus datos personales sean comunicados a El Corte Inglés, S.A. e Intel España con la finalidad de que dichas entidades los traten para sus propias actividades comerciales y publicitarias.

Esta comunicación tiene carácter estrictamente voluntario y no constituye requisito ni condición para participar en el concurso ULTRAGAMER. La negativa a prestar este consentimiento no tendrá consecuencia alguna sobre la inscripción ni sobre la participación. En caso de prestarse el consentimiento cada entidad destinataria actuará como responsable independiente del tratamiento conforme a sus propias políticas de privacidad. El consentimiento podrá ser revocado en cualquier momento mediante comunicación a info@ggtech.gg o dpd@ggtech.gg, así como directamente ante cada una de las entidades destinatarias, El Corte Inglés, S.A. e Intel España, conforme a los canales y direcciones indicados en sus respectivas políticas de privacidad. La revocación no afectará a la licitud de los tratamientos realizados con anterioridad.

9. Penalizaciones en caso de uso fraudulento.

Se entiende como fraude el uso de plataformas o aplicaciones independientes para conseguir votos o más participaciones en el concurso, al igual que comportamientos que detectemos como aparentemente abusivos y/o malintencionados.

La constatación de cualquiera de estas prácticas supondrá la anulación de la participación.

GGTECH Entertainment SL se reserva el derecho de emprender acciones judiciales contra aquellas personas que realicen cualquier tipo de acto susceptible de ser considerado como manipulación o falsificación del concurso.

GGTECH Entertainment SL queda eximida de cualquier responsabilidad por daños y perjuicios que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento de la aplicación mediante la que se participa en la promoción, a la defraudación de la utilidad que los usuarios hubieren podido atribuir a la misma y al acceso a las distintas páginas y envíos de respuestas de participación a través de Internet.

10. Aceptación de las Bases Legales.

La participación en el concurso implica la aceptación de los presentes términos y condiciones legales. Cualquier manifestación de no aceptación de la totalidad o parte de las bases legales implicará la exclusión del participante y, como consecuencia de ello, GGTECH Entertainment SL quedará liberada del cumplimiento de la obligación contraída con este participante.