

BASES DEL CONCURSO “AÑOS 80 – KAHOOT!”

1. Organización

Con motivo del reestreno de la película de los 80 “Los Goonies”, el centro comercial Itaroa, en colaboración con CocoKids, organiza un **concurso de preguntas** mediante la plataforma **Kahoot!** con la temática “**Años 80**”, con el objetivo de promover la asistencia y participación de los visitantes. El concurso tendrá lugar en el Stand habilitado a tal efecto, situado en uno de los pasillos junto a la plaza central del centro comercial.

2. Fechas y horarios

El concurso se celebrará en **10 tandas independientes** a lo largo del día 13 de diciembre de 2025, en los siguientes horarios:

12:00 h / 12:30 h / 13:00 h / 13:30 h / 17:00 h / 17:30 h / 18:00 h / 18:30 h / 19:00 h / 19:30 h

Cada tanda consistirá en un cuestionario de preguntas en la plataforma Kahoot!, con temática relacionada con los “años 80”. Las preguntas de cada tanda serán diferentes entre sí.

3. Participación

3.1. La participación es gratuita.

3.2. **La participación será individual y es necesario tener +18 años.**

3.3 No obstante, **los menores de edad podrán participar únicamente si lo hacen acompañados de un único adulto**, quien será el responsable de la inscripción, del uso del dispositivo móvil y de la intervención del menor durante la actividad.

3.4. Es imprescindible que los participantes dispongan de un dispositivo móvil propio con conexión a internet para conectarse a la plataforma Kahoot! y así poder responder a las preguntas.

3.5. La inscripción a las distintas tandas será por orden de llegada. Antes del comienzo de cada tanda, la organización repartirá a los participantes una acreditación. Esta deberá conservarse durante el concurso y será entregada una vez finalizado el mismo.

3.6. En cada tanda se admitirá un máximo de 40 participantes, los cuales deberán portar la acreditación antes mencionada.

3.7. Una vez finalizada la participación en una tanda, quien lo desee podrá participar en las siguientes rondas volviendo a incorporarse a la fila de acceso, a excepción de las personas que resulten ganadoras, las cuales no podrán volver a participar.

4. Mecánica del concurso

4.1. Antes de cada tanda, los participantes deberán unirse al Kahoot! a través de la página web www.kahoot.it introduciendo el “PIN de juego” proporcionado por la Organización.

4.2. Las preguntas serán de tres tipos: a) elegir, de entre las propuestas, la respuesta correcta a la pregunta planteada; b) contestar si la afirmación es verdadera o falsa; c) ordenar las respuestas según el criterio propuesto en el enunciado.

4.3. Las preguntas se proyectarán a través de una pantalla y cada participante inscrito contestará usando su dispositivo móvil.

4.4 Tras cada pregunta la clasificación se calculará automáticamente según el sistema de puntuación de Kahoot!, basado en los aciertos y en la rapidez.

4.5 Una vez finalizada la ronda de preguntas, el podio de ganadores se visualizará en la pantalla y se procederá a la entrega de premios.

5. Premios y recogida

5.1. En cada tanda se entregarán **premios a los 3 primeros clasificados** de entre el máximo de 40 participantes admitidos en la misma. Los premios consistirán en:

- 1º Clasificado: vale de descuento en establecimientos de Itaroa.
- 2º Clasificado: regalo de temática ochentera.
- 3º Clasificado: regalo de temática ochentera.

5.2. **Los premios se entregarán al finalizar cada tanda** en el Stand de la actividad.

5.3. Para recoger el premio, el ganador deberá presentar:

- La insignia entregada al inscribirse.
- Su dispositivo móvil, para verificar que coincide con el usuario que aparece en el ranking ganador del Kahoot!
- Su DNI para comprobar que no ha recibido premio en las tandas anteriores.

5.4. Si un ganador no puede acreditar estos requisitos, el premio pasará al siguiente clasificado.

5.5 Los participantes solo podrán optar a un único premio, de tal forma que quien resulte ganador de cualquiera de los premios en alguna tanda quedará excluido de poder participar en las rondas restantes.

7. Protección de datos

7.1 Los datos aportados serán utilizados únicamente para la gestión del concurso, siguiendo la normativa vigente en materia de protección de datos.

7.2 Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión y demás derechos reconocidos en el RGPD, según lo indicado por la organización.

8. Modificaciones, responsabilidades o cancelación

8.1 El centro comercial Itaroa podrá modificar estas bases o cancelar la actividad por causas justificadas, comunicándolo a través de sus canales oficiales o directamente en el Stand.

8.2 La organización no se responsabiliza de los fallos técnicos de la plataforma Kahoot!, de los problemas de conexión derivados de la compañía suministradora de internet y otras cuestiones ajenas que pudieran impedir el buen desarrollo del concurso.

8,3 Igualmente la organización no se responsabilizará de los fallos técnicos, desconexiones de la plataforma Kahoot!, problemas de cobertura o incidencias derivadas de las compañías de internet pudieran afectar de forma individual a determinados participantes.

9. Aceptación de las bases

La participación en el concurso implica la aceptación total de estas bases. La Organización podrá realizar las modificaciones necesarias para el correcto desarrollo del concurso y las comunicará debidamente.

Estas bases estarán visibles para los participantes en el propio Stand.