

## **Gymkana Cultural “VAMPIROS vs. ZOMBIS”**

**Sábado 26 de octubre de 2019 de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:00.**

**Se citará por turnos a cada equipo antes de las 11:00, para la preparación, maquillaje de los participantes, explicación de las normas. Después de las 20:00, tendrán lugar en el escenario la escena final, desempates, entrega de premios.**

Concursan un máximo de 12 equipos, de 5 miembros cada uno:

- Vampiros Españoles
- Vampiros Franceses
- Vampiros Portugueses
- Vampiros Italianos
- Vampiros Alemanes
- Vampiros Ingleses
- Zombis Japoneses
- Zombis Mexicanos
- Zombis Argentinos
- Zombis Rusos
- Zombis Canadienses
- Zombis Estadounidenses

El objetivo de la **Gymkana Cultural “VAMPIROS vs. ZOMBIS”** es poner en valor a las personas de 18 a 30 años las actividades que las distintas sociedades han hecho a lo largo del tiempo en torno a los difuntos. La **Gymkana Cultural “VAMPIROS vs. ZOMBIS”** se llevará a cabo con arreglo a las siguientes **BASES LEGALES**:

1. Los equipos tienen que acertar una serie de preguntas sobre Halloween, Todos los Santos, monstruos de la cultura popular, etc... ganando puntos por cada acierto.
2. Estas preguntas son formuladas por trece personajes caracterizados de terror, situados de uno en uno en el Centro Comercial HOLEA de forma aleatoria.
3. Cada actor hace tres preguntas sobre lo que haya narrado el actor anterior.
4. Las preguntas y los personajes son comunes para todos los participantes, independientemente del equipo al que pertenezcan. A cada participante se le dará un identificador de su equipo.
5. Se repartirá a los equipos el listado de personajes que tienen que encontrar por el

Centro Comercial HOLEA. En ese papel deben poner su nombre, y sus respuestas a las preguntas sobre cada monstruo.

6. Los participantes deberán completar las preguntas de todos los personajes e intentar que sus respuestas sean correctas.
7. No importa acabar primero, sino entregar a tiempo, y acertar el máximo posible de respuestas.
8. Los equipos no pueden consultar las respuestas a los espectadores, es decir, a clientes de HOLEA ajenos a esta Gymkana Cultural, pudiendo ser sancionados o descalificados.
9. El equipo que al final obtenga más preguntas acertadas, ganará.
10. En caso de empate, se podría preparar una batería de preguntas rápidas para quedar el equipo que más sabe sobre monstruos.
11. Para participar, hay que inscribirse previamente en el correo electrónico [informacion.hu.iaj@juntadeandalucia.es](mailto:informacion.hu.iaj@juntadeandalucia.es)
12. Se pueden hacer inscripciones indicando las cinco personas que forman el equipo, o bien individualmente, dejando que la organización sea la que asigne compañeros de equipo.
13. Cada participante debe indicar nombre, apellidos, teléfono móvil, correo electrónico y fotocopia del DNI o documento acreditativo. Se admitirán solicitudes hasta las 15 horas del día 22 de octubre del 2019.
14. Todas las personas participantes deben tener entre 18 y 30 años.

#### **PREMIOS Y OBSEQUIOS**

15. El Centro Comercial HOLEA premiará con cheques regalo a los tres primeros equipos clasificados.
16. Dichos cheques regalo serán de 30 € para el primer equipo clasificado; 20 € para el segundo equipo clasificado y 10 € para el tercer equipo clasificado. Dichas cantidades de 30 €, 20 € y 10 € serán individuales para cada una de las quince personas ganadoras.
17. Además, la organización de la Gymkana Cultural “VAMPIROS vs. ZOMBIS” dispondrá de obsequios para las 60 personas participantes.

#### **POLÍTICA DE PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL**

18. El Instituto Andaluz de la Juventud cumple íntegramente con la legislación vigente en materia de protección de datos de carácter personal.
19. El Instituto Andaluz de la Juventud garantiza que tratará confidencialmente los datos de carácter personal que le sean facilitados por los usuarios para participar en este concurso.

20. El Instituto Andaluz de la Juventud ha adoptado las medidas técnicas necesarias para mantener el nivel de seguridad requerido, según la naturaleza de los datos personales tratados y las circunstancias del tratamiento con el objetivo de evitar, en la medida de lo posible y según el estado de la técnica, la alteración, la pérdida, el tratamiento o el acceso no autorizado.
21. En cumplimiento de lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal ("LOPD"), el Instituto Andaluz de la Juventud informa que con la cumplimentación del formulario de esta Gymkana Cultural y su aceptación de las presentes Bases Legales, todos los datos personales que faciliten los interesados quedarán incorporados y serán tratados en los ficheros de titularidad del Instituto Andaluz de la Juventud, con la finalidad de gestionar su participación en esta actividad, informar de otras actividades pertenecientes al Instituto Andaluz de la Juventud, realizar encuestas, atender consultas, sugerencias y reclamaciones, así como para comunicaciones publicitarias, vía correo electrónico, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 21 de la LSSI.
22. Podrán ejercerse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, mediante correo electrónico dirigido a: [informacion.hu.iaj@juntadeandalucia.es](mailto:informacion.hu.iaj@juntadeandalucia.es), indicando en el asunto "Borrar". El participante deberá enviar fotocopia de DNI, nombre y apellidos.
23. Toda la información que el usuario facilite a través de los formularios deberá ser veraz. El usuario garantiza la autenticidad de todos los datos que comunique. En todo caso, será el usuario el único responsable de las manifestaciones, falsas o inexactas que realice y de los perjuicios que cause al Instituto Andaluz de la Juventud o a terceros.