

BASES DE LA PROMOCIÓN "ANIVERSARIO PUNTO"

1. Objeto de la Promoción

La presente promoción (en adelante, la "**Promoción**") es organizada por VUELING AIRLINES, S.A. (en adelante, "**Vueling**" o la "**Compañía**") y consiste en tres modalidades de juegos por Internet (los "**Juegos**") mediante los que los miembros del Programa Punto de Vueling que participen podrán ganar premios (los "**Premios**").

2. Producto promocionado

A través de la Promoción, se pretende promocionar los servicios que presta Vueling e impulsar la fidelización de los clientes de la Compañía a través del programa Punto.

3. Período de la Promoción

El período de la Promoción es de una semana, desde el lunes 19 de noviembre hasta el viernes 23 de noviembre, ambos inclusive (el "**Período de la Promoción**").

4. Explicación de la Promoción y de la manera de ganar los premios

4.1. Principio de la Promoción

La Promoción consiste en poner a disposición de los participantes a través de Internet un sitio promocional preparado exclusivamente para Vueling con ocasión de la Promoción (el "**Sitio Promocional**"), en el que los participantes podrán jugar a tres modalidades distintas de juegos que se describirán en el apartado 4.2 siguiente. Mediante las partidas que jueguen, los participantes podrán acumular puntuación. Según la puntuación que acumulen (i) en cada juego y/o (ii) cada día y/o (iii) a lo largo del Período de la Promoción, los participantes podrán ganar los Premios que se definen en el apartado 5 siguiente.

4.2. Funcionamiento de los Juegos

4.2.1. Elementos comunes a todos los juegos

El acceso al Sitio Promocional se hará desde la página de Internet del Programa Punto de Vueling, siendo alojado dicho sitio en el servidor de una empresa especializada en juegos promocionales.

Todos los juegos se basan en la acumulación de puntuación.

La puntuación se acumula mediante la consecución de objetivos representados por cuatro "colores Vueling" cuyo valor se indica a continuación:

1. Gris: 1 unidad.
2. Verde: 2 unidades.
3. Rojo: 3 unidades.
4. Amarillo: 4 unidades.

Adicionalmente, cada modalidad de juego comporta un factor multiplicador así como un bonus que aumentan la puntuación en función de la habilidad del jugador.

El tiempo máximo de una partida es de 90 segundos.

4.2.2. Juego 1: Une puntos y vuela

Elementos de juego en pantalla:

- (i) **Punto Vueling**: El puntero del ratón del usuario aparece como un "Punto Vueling" y mediante el mismo, el jugador puede recoger los puntos. Al recoger un punto, la nube se vuelve momentáneamente del mismo color que el punto recogido para señalar que el jugador ha conseguido acumular la puntuación correspondiente.
- (ii) **Puntos**: Caen desde la parte superior de la pantalla. Son de cuatro colores (gris, verde, rojo y amarillo) y cada color tiene el valor que se ha indicado anteriormente en el punto 4.2.1.
- (iii) **Contador**: Aparece en la parte inferior derecha e indica la puntuación acumulada en la partida.
- (iv) **Puntos blancos**: Los puntos blancos aparecen a la izquierda e indican el factor multiplicador aplicable para acumular puntuación. Dicho factor multiplica el valor de los puntos recogidos con la Nube, según sea la primera (x1), segunda (x2), tercera (x3), cuarta (x4) o quinta (x5) vez seguida que se recoge un punto del mismo color que el anterior. Para la sexta vez, se aplica un bonus que multiplica la puntuación total acumulada en el contador por 2.

Desarrollo del juego:

Para acumular la máxima puntuación, el jugador tiene que recoger seis puntos seguidos de un mismo color, sin tocar los puntos de otros colores. En efecto, además del valor propio del color (ver apartado 4.2.1), el juego contiene un factor multiplicador de este valor, que se va incrementando a medida que se recogen puntos de un mismo color hasta un máximo de seis.

El factor multiplicador se determina de acuerdo con la siguiente tabla:

Puntos de un mismo color recogidos sin tocar otro color	Factor multiplicador	Puntuación que se acumula			
		Gris	Verde	Rojo	Amarillo
Primer punto	1	1	2	3	4
Segundo punto	2	2	4	6	8
Tercer punto	3	3	6	9	12
Cuarto punto	4	4	8	12	16
Quinto punto	5	5	10	15	20
Sexto punto	Puntuación total acumulada en el contador por 2 (Bonus)				

Una vez alcanzado este máximo, el jugador puede iniciar otra secuencia con otro color, aplicándose las mismas reglas, de no tocar otros colores y de acumular hasta seis puntos seguidos de este mismo color sin tocar otro.

Para incrementar la dificultad del juego, al ir sumando puntos nuestra nube crece de tamaño resultando más difícil moverse sin tocar otros colores.

Explicaciones adicionales con ejemplo:

Un jugador quiere empezar con el color rojo. Cuando recoja el primer punto de este color, se indica en un Punto Blanco que hay un factor multiplicador de 1 (primera vez que coge un punto rojo). La puntuación es de tres, y así se indica en el Contador. Cuando recoja el segundo punto rojo, sin tocar otro color, el factor multiplicador es de dos. Así, añade 6 unidades en la puntuación del contador, por lo que aparece un total de 9 unidades. El jugador toca sin querer otro color, por ejemplo el amarillo. No pierde la puntuación acumulada, pero el factor multiplicador se reinicia en 1 con el color amarillo. Si el jugador sigue recogiendo este color amarillo, acumula sucesivamente 4, 8, 12, 16 y 20 unidades en el Contador. Al tocar el sexto punto amarillo, el jugador consigue que la puntuación acumulada ($9 + 4 + 8 + 12 + 16 + 20 = 69$) se multiplique por 2 ($69 \times 2 = 138$). Después de haber conseguido el Bonus, el factor multiplicador se reinicia en 1 para un nuevo color, y así, sucesivamente, hasta que los 90 segundos de la partida de "Unos puntos y vuela" se agoten.

4.2.3. Juego 2: Consigue puntos y vuela

Elementos que aparecen en pantalla:

- (i) **Puntos asociados a notas musicales:** salen desde la parte izquierda de la pantalla. Son de cuatro colores (gris, verde, rojo y amarillo) y cada color tiene el valor que se ha indicado anteriormente en el punto 4.2.1.

(ii) **Puntos Vueling-clientes**: en la parte inferior de la pantalla figuran cuatro puntos de color amarillo, rojo, verde y gris, respectivamente. Dichos puntos deben pincharse con el puntero del ratón para reproducir notas musicales.

(iii) *Desarrollo del juego*:

El juego se basa en la idea del juego "Memory/Simon".

En la parte inferior de la pantalla aparecen cuatro "Puntos Vueling-clientes". Al iniciar el juego, saldrán puntos asociados a notas musicales por la parte derecha de la pantalla. Estos puntos cruzarán la pantalla y desaparecerán por el lado izquierdo. El jugador debe intentar retener la secuencia (por el color y por el sonido) de estos puntos. Así, una vez que desaparecidos, debe reproducir la secuencia por medio de los "Puntos Vueling-clientes", que también llevan notas musicales asociadas. Si el jugador hace esto correctamente, habrá completado una tirada y otra secuencia de colores asociados a notas musicales saldrá de la parte derecha de la pantalla. El jugador deberá intentar hacer lo mismo que anteriormente y así sucesivamente, completando el máximo número de tiradas posibles en el tiempo de la partida. Según avanza el juego la secuencia se hace más larga y se acelera su velocidad, aumentando la dificultad en cada tirada. Cada tirada correcta suma la puntuación que representa la secuencia de puntos asociados a notas musicales que han intervenido en la tirada. El valor de cada punto asociado a notas musicales se ha especificado en el apartado 4.2.1. Si se falla en el orden de los colores de la secuencia, la misma se reinicia. Cuanto más larga es la secuencia de puntos asociados a notas musicales, más puntuación se acumula en cada tirada.

4.2.4. Juego 3: Lanza puntos y vuela

Elementos que aparecen en pantalla:

(i) **Puntos**: Son de cuatro colores (gris, verde, rojo y amarillo) y cada color tiene el valor que se ha indicado anteriormente en el punto 4.2.1.

(ii) **Lista de destinos Vueling**: aparece en la izquierda de la pantalla.

(iii) **Cañón**: aparece a la izquierda y se mueve automáticamente, de modo que el jugador sólo controla el momento en que dispara y la fuerza con que lo hace.

(iv) **Punto-destinación**: se sitúa aleatoriamente en uno de los destinos Vueling sobre el mapa y muestra de qué ciudad se trata. Pasado un tiempo, desaparece y reaparece en otro destino.

(v) **Indicador de fuerza**: La fuerza se determina según el tiempo que tenemos presionando el botón del ratón. La dirección se determina al levantar el dedo del botón del ratón.

Desarrollo del juego:

Se inicia el juego y aparece un Punto-destinación Vueling que el jugador debe intentar alcanzar con el punto coloreado que puede disparar mediante el cañón. Para esto, dispone de un breve espacio de tiempo, transcurrido el cual el Punto-destinación cambiará de situación, iniciándose una nueva tirada. El jugador debe tener en cuenta, además, que sólo controla el momento y la fuerza del disparo, de modo que deberá hacerlo en el instante justo para alcanzar el Punto-destinación, contando con que el cañón se mueve automáticamente y evaluando la fuerza de tiro adecuada, pues si ésta es excesiva, el punto saldrá de la pantalla y entrará de nuevo por la izquierda. Si ello ocurre, hay que tratar de alcanzar nuevamente el Punto-destinación.

4.2.5. Obtención de premios en función de la puntuación

Existen dos tipos de premios en la Promoción:

(i) Premios por cada Juego (los **“Premios por cada Juego”**):

Se entregará diariamente un Premio para cada Juego, esto es, tres premios diarios, con las siguientes condiciones:

- (a) Se determinarán tres ganadores por cada juego y cada día (desde las 00:00 horas hasta las 24:00 horas de cada día según el horario GMT+1:00). Los ganadores serán los jugadores que hayan obtenido la mayor puntuación en un mismo juego a lo largo del día.
- (b) El jugador con la máxima puntuación obtendrá un premio de 5.000 puntos en el Programa Punto de Vueling, el segundo obtendrá 2.000 puntos en dicho programa y el tercero 1.000 puntos. Cuando la puntuación máxima, o la segunda o la tercera coincida en dos jugadores o más, se asignará el Premio al que haya conseguido la puntuación antes en el día.
- (c) Los participantes no podrán ganar más de un premio por juego a lo largo del Período de la Promoción, por lo que si un participante ya ha ganado en un juego, se le descartará en los siguientes días a favor de otros jugadores, sin perjuicio de que pueda seguir jugando en el mismo juego y así acumular puntuación para el Premio Final y/o ganar en otro juego.

(ii) Un premio final, único (el **“Premio Final”**).

El premio final se entregará al participante que haya conseguido la mayor puntuación acumulada entre todos los Juegos y todo el Período de la Promoción, independientemente de que haya ganado o no un Premio por cada juego.

5. Valor y naturaleza de los premios ofrecidos

5.1. Premios diarios por cada Juego

Los Premios diarios por cada Juego consisten en la obtención de puntos en el programa Punto de Vueling. La naturaleza y las condiciones de utilización de estos Premios diarios por cada Juego son las mismas que aquellas que se contemplan en las condiciones del Programa Punto de Vueling, que los participantes, al estar dados de alta en dicho programa, conocen. Se acompañan las condiciones del Programa Punto como **Anexo** a las presentes Bases. Dichas condiciones están igualmente disponible en la dirección de Internet [siguiente: http://www.vueling.com/punto/user_compact_login.php?inc=cond&language=ES](http://www.vueling.com/punto/user_compact_login.php?inc=cond&language=ES).

5.2. Premio Final

El Premio Final consistente en poder acompañar a un equipo de Vueling especialmente designado para ir a recoger un avión nuevo de la Compañía en las instalaciones de la sociedad Airbus, S.A.S. en Toulouse (Francia).

El Premio Final comprende:

- (i) En su caso, el viaje de ida y vuelta desde el aeropuerto más cercano al domicilio del ganador y en el que Vueling opere hasta el aeropuerto de Barcelona.
- (ii) El traslado en autobús especial junto con el equipo de Vueling desde Barcelona a Toulouse (Francia).
- (iii) Una noche de hotel con desayuno.
- (iv) El seguro necesario para el viaje en autobús y, de vuelta, en el nuevo avión Airbus A320.

6. Condiciones y modalidad de participación en en la Promoción

Para participar en la Promoción, es necesario estar dado de alta en el Programa Punto de Vueling, lo cual se hace a través de la página de Internet de la Compañía, www.vueling.com. Es posible darse de alta incluso una vez iniciado el Período de la Promoción, pero tiene que ser necesariamente antes de participar en la Promoción.

Para participar en la Promoción, y, en su caso, disfrutar de los Premios, es necesario:

- (i) Ser mayor de edad.
- (ii) Disponer de la documentación legal necesaria para viajar desde donde se encuentre el participante hasta Barcelona y Toulouse (Francia).
- (iii) Poder llegar por sus propios medios, bien hasta el aeropuerto más cercano donde Vueling opere un vuelo con destino a Barcelona, bien

hasta el aeropuerto de Barcelona, desde donde se iniciará el viaje hacia Toulouse y a donde se volverá desde Toulouse.

- (iv) Disponer de la dirección de correo electrónico utilizada para identificarse en el Programa Punto así como la correspondiente clave de acceso;
- (v) Determinar un nombre de usuario para identificarse en la publicación de resultados (el nombre real del jugador y su dirección de correo electrónico no serán publicados).

Además de lo anterior, el que quiera participar debe disponer de un ordenador con un procesador de 1.200 Hz mínimo, con memoria RAM de 512 Mb, Internet Explorer 5.5 o versiones posteriores o Mozilla 1.5 o versiones posteriores y Adobe Flash Player 7 o versiones posteriores. Asimismo, será necesario que el sistema de seguridad del ordenador y de la conexión a Internet permita la utilización de los Juegos.

La participación en el Sorteo implica la plena aceptación de las presentes bases, de las condiciones del Programa Punto de Vueling que se acompañan a las presentes Bases como **Anexo**, así como del cumplimiento de las obligaciones fiscales que se deriven del hecho de ganar uno o varios Premios. El participante deberá confirmar esta aceptación al entrar en el Sitio Promocional.

Los empleados de Vueling y de la sociedad proveedora de los juegos no podrán participar en el Sorteo.

7. Comunicación de la obtención de premios y entrega de los Premios

Los resultados de cada juego se publicarán en el Sitio Promocional con el nombre de usuario y la puntuación de los ganadores y se comunicarán a la dirección de correo electrónico que los participantes utilicen para identificarse en el Programa Punto de Vueling. Por ello, es necesario que los participantes consulten su cuenta de correo con la suficiente frecuencia hasta la fecha de comunicación del ganador del Premio Final.

Los puntos conseguidos al haber obtenido un Premio se abonarán en la cuenta del Programa Punto del ganador en un plazo de 72 horas.

Igualmente, la obtención del Premio Final se comunicará a su ganador a la dirección de correo electrónico que éste utilice para identificarse en el Programa Punto de Vueling. El nombre de usuario del ganador será publicado en el Sitio Promocional.

8. Datos personales

De conformidad con la legislación vigente en materia de protección de datos personales, los participantes tienen derecho a acceder a esta información, a rectificarla si los datos son erróneos y a darse de baja del fichero, dirigiéndose por escrito al Departamento Jurídico de Vueling, Parque de Negocios Mas Blau II, Plaça del Pla de l'Estany, 5, El Prat de Llobregat (Barcelona), indicando su nombre, apellidos, y número de Documento Nacional de Identidad así como el objeto exacto de su petición.

Los participantes aceptan que su dirección de correo electrónico utilizada para identificarse en el Programa Punto sea comunicada a la sociedad King of Mambo (KoM) exclusivamente a los efectos de identificación en el Sitio Promocional.

9. Nombre e imagen en operaciones de publicidad y comunicación

Los ganadores de Premios, al aceptar los mismos, aceptan y autorizan mediante su participación en la Promoción la mención de su nombre y la utilización gratuita de su imagen en la página de Internet de la Compañía o en cualquier otro soporte comercial, publicitario o medio de comunicación que pueda utilizar la Compañía o cualquier entidad por ésta autorizada, a fin de informar y hacer públicos los resultados de la Promoción, y dar publicidad a la misma así como a la Compañía en general.

Asimismo, el ganador, al aceptar lo anterior se compromete, en caso de que así le fuera requerido por la Compañía, a facilitar gratuitamente una imagen personal y/o a que se le realice una o varias fotografías con el único fin de dar publicidad al Sorteo y/o a los productos ofrecidos por la Compañía.

10. Depósito de las bases

Las presentes bases serán depositadas ante el Notario del I.C. de Barcelona, D. Román Torres López y publicadas en www.vueling.com.