MOBBEEL

BASES LEGALES
III MOBBEEL INNOVATION CHALLENGE

2026

Documento regulador de la acción promocional

1.- Organizador y objeto

Las presentes bases legales y el contenido que a continuación se dispone recogen la información necesaria de la acción Mobbeel Innovation Challenge 2026.

La entidad mercantil MOBBEEL SOLUTIONS, S.L. (en adelante, "MOBBEEL" o el "Organizador"), provista de NIF B10395911, con domicilio social en C/ Santa Cristina, s/n, Garaje 2.0, oficinas 107-109, Cáceres, 10195, España, organiza, desarrolla y pone a disposición de los participantes la acción denominada "Mobbeel Innovation Challenge", en su tercera edición (en adelante, la "MIC" o el "Hackatón").

El III Mobbeel Innovation Challenge 2026 se celebra con la colaboración de FUNDECYT-PCTEX.

El objeto de las presentes Bases Legales es establecer las condiciones por las que se rige la acción promocional.

La presente acción promocional se lleva a cabo con la finalidad de impulsar la generación de ideas innovadoras para la resolución de retos planteados por la organización.

Durante la jornada, los participantes, organizados en equipos, trabajarán durante nueve (9) horas en uno de los tres retos propuestos por MOBBEEL, desarrollando una propuesta y un prototipo funcional mediante herramientas no-code y las herramientas que la organización ponga a disposición de los participantes.

Los tres equipos mejor valorados recibirán los premios correspondientes a la primera, segunda y tercera posición. Asimismo, se otorgarán los premios Premio Unicornio, Inversor de Oro y "¿Quién quiere ser millonario?", de acuerdo con las condiciones establecidas en las presentes Bases Legales.

2.- Carácter gratuito de la acción promocional

La participación en la presente acción promocional es gratuita, no siendo necesarios la compra de producto alguno ni el pago de cuotas por ningún concepto.

La participación se regirá por lo dispuesto en las presentes Bases Legales y, en concreto, por el apartado 5 de las mismas, donde se establecen las "Condiciones de Participación".

El hecho de participar en la presente acción promocional otorga a quien lo realiza la condición de participante (en adelante, el "Participante" o, referidos de forma conjunta, los "Participantes") e implica la aceptación, sin reserva alguna, de las presentes Bases Legales.

3.- Ámbito territorial de la acción promocional

La presente acción promocional se convoca y se desarrollará exclusivamente en el ámbito del territorio español.

4.- Ámbito temporal de la acción promocional

La presente acción promocional estará en vigor y se desarrollará el 22 de octubre de 2026, entre las 09:00 y las 18:30 horas, ambos inclusive.

El evento tendrá lugar en Garaje 2.0, Calle Santa Cristina, 2, Aldea Moret, Cáceres.

La inscripción permanecerá abierta hasta alcanzar el límite máximo de cien (100) participantes.

La organización se reserva el derecho a modificar la fecha de celebración cuando concurran causas que así lo justifiquen.

Asimismo, MOBBEEL podrá cancelar la acción promocional cuando concurran causas de fuerza mayor u otras circunstancias justificadas que impidan su celebración, sin que ello dé derecho a los participantes a indemnización o compensación alguna.

5.- Condiciones de participación

5.1.- Personas legitimadas para participar en la acción promocional

Podrán participar en la acción promocional, y obtener los premios ofertados, quienes cumplan todos los requisitos indicados a continuación:

- Personas físicas de dieciséis (16) años o más.
- Los participantes de dieciséis (16) y diecisiete (17) años deberán asistir necesariamente encuadrados en un centro educativo, y contar con la previa autorización de sus padres, madres o representantes legales, gestionada y acreditada por dicho centro educativo en los términos establecidos en el presente apartado.
- Los participantes deberán residir en España.
- Cumplir con la mecánica de participación y con todo lo establecido en las presentes Bases Legales.

Los participantes menores de edad asistirán al evento acompañados por sus respectivos centros educativos, que serán responsables de su acompañamiento y supervisión durante la jornada.

Los centros educativos deberán acreditar por escrito ante MOBBEEL que cuentan con las correspondientes autorizaciones de padres, madres o representantes legales para la participación de los menores, incluyendo las autorizaciones que resulten necesarias para la captación y utilización de su imagen y voz en los términos establecidos en las presentes Bases Legales.

MOBBEEL no recabará individualmente de los padres, madres o representantes legales dichas autorizaciones, siendo estas gestionadas y acreditadas en todo caso por el correspondiente centro educativo.

No podrán participar en la acción promocional los participantes menores de edad que no asistan encuadrados en un centro educativo conforme a lo establecido en el presente apartado.

Podrán participar en la acción promocional aquellas personas que, en el momento de la inscripción, se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

a) Estudiantes matriculados en un centro educativo (formación profesional, universidad u otros estudios reglados); o

b) Personas que, habiendo finalizado sus estudios, se encuentren en situación de primera búsqueda de empleo en el sector de la tecnología, sin haber mantenido previamente una relación laboral en dicho sector.

No podrán participar las personas que, en el momento de la inscripción, mantengan una relación laboral vigente, salvo que esta derive de prácticas curriculares o becas de formación vinculadas a su centro educativo.

No podrán participar en la presente acción promocional las personas vinculadas laboral o profesionalmente con MOBBEEL, incluyendo empleados, colaboradores y subcontratistas, directos o indirectos, así como tampoco los familiares directos, hasta el segundo grado, de dichos colectivos.

5.2.- Obligaciones y responsabilidad de los Participantes. Aceptación de las Bases Legales

Los Participantes en la acción promocional, por el mero hecho de participar, aceptan sin reserva alguna las presentes Bases Legales y garantizan el respeto a todos los derechos de Propiedad Industrial e Intelectual a los que tengan acceso como consecuencia de la participación en la presente acción promocional, ya sean titularidad de MOBBEEL, de otros Participantes o de terceras personas.

La falta de esta aceptación por parte del Participante comportará la exclusión de su participación en la acción promocional.

Los Participantes se obligan expresamente a garantizar la exactitud y veracidad de los datos facilitados. La falsedad de cualquier tipo de dato o el incumplimiento de cualquiera de los requisitos señalados en las presentes Bases Legales será causa suficiente para la exclusión como Participante de la acción promocional.

Los Participantes aceptan el criterio y competencia de MOBBEEL en cuanto a la resolución de toda discrepancia que surja o nazca a partir de la aplicación o de la interpretación de las presentes Bases Legales.

Los Participantes deberán utilizar adecuadamente las instalaciones, equipos y recursos puestos a su disposición durante la celebración del Hackatón y serán responsables de los daños que pudieran ocasionar como consecuencia de un uso indebido de los mismos.

MOBBEEL podrá excluir de la acción promocional, en cualquier momento, a aquellos participantes cuyo comportamiento resulte contrario a la buena convivencia, el respeto a otros participantes o al personal de MOBBEEL, o que incumpla las normas del recinto donde se celebre el evento.

5.3.- Mecánica de participación

5.3.1.- Objeto del Hackatón

MOBBEEL, a través del III Mobbeel Innovation Challenge 2026, pretende impulsar la generación de ideas innovadoras para la resolución de retos planteados por la organización.

Los participantes deberán trabajar sobre uno de los tres retos propuestos por MOBBEEL, pudiendo elegir libremente aquel en el que deseen desarrollar su propuesta.

El Hackatón tendrá carácter no-code, por lo que no será necesario disponer de conocimientos de programación para participar.

La jornada tendrá una duración de nueve (9) horas, distribuidas entre trabajo sobre el reto, formación, descansos, presentaciones y entrega de premios, durante las cuales los participantes contarán con formación, herramientas y el acompañamiento de profesionales de MOBBEEL de las áreas de ingeniería, investigación y producto.

El jurado estará compuesto por profesionales designados por MOBBEEL, pudiendo incluir representantes de entidades colaboradoras. Los mentores serán profesionales de MOBBEEL de las áreas de ingeniería, investigación y producto, designados para acompañar a los equipos durante la jornada.

La decisión del jurado será inapelable.

5.3.2.- Equipos

Los participantes podrán inscribirse individualmente o formando parte de un equipo.

Los equipos estarán compuestos, con carácter general, por cinco (5) o seis (6) personas.

Los participantes que se inscriban individualmente serán asignados por MOBBEEL a un equipo.

MOBBEEL podrá modificar o adaptar la composición de los equipos por razones organizativas, incluyendo, entre otras, la gestión de ausencias, el equilibrio de los equipos o cualquier otra circunstancia que resulte necesaria para el adecuado desarrollo del Hackatón.

5.3.3.- Uso de herramientas de inteligencia artificial

Durante el Hackatón, MOBBEEL pondrá a disposición de todos los participantes determinadas herramientas de inteligencia artificial y otras herramientas necesarias para el desarrollo de las propuestas.

Los participantes podrán utilizar las herramientas proporcionadas por MOBBEEL, así como otras herramientas de inteligencia artificial, herramientas no-code u otras herramientas que consideren adecuadas, siempre que su utilización sea compatible con las presentes Bases Legales.

Asimismo, los participantes podrán decidir no utilizar herramientas de inteligencia artificial.

El uso de herramientas de inteligencia artificial no constituirá por sí mismo un criterio de valoración.

La inteligencia artificial se entiende como una herramienta de apoyo al proceso creativo y de desarrollo, sin sustituir el criterio, la creatividad y la toma de decisiones de los participantes.

Los participantes serán responsables de los contenidos generados mediante herramientas de terceros que incorporen a sus propuestas y deberán garantizar que su utilización respeta los derechos de propiedad intelectual e industrial, derechos de imagen, confidencialidad y cualesquiera otros derechos de terceros.

5.3.4.- Prototipo

Cada equipo deberá desarrollar un único archivo HTML que constituirá el prototipo de su propuesta.

El archivo HTML deberá ser autocontenido y ejecutable sin conexión a Internet.

El prototipo no podrá depender para su funcionamiento de servidores externos, APIs, bases de datos, librerías, recursos, imágenes, fuentes, servicios o cualquier otra dependencia externa.

Cuando la solución propuesta requiera funcionalidades que normalmente necesitarían conexión externa, estas deberán ser simuladas dentro del propio prototipo.

El archivo HTML deberá cumplir en todo caso los requisitos de autocontención establecidos en el presente apartado. Los mentores acompañarán a los equipos durante la jornada para ayudarles a ajustar sus propuestas a dichos requisitos técnicos, facilitando la entrega de un archivo HTML autocontenido conforme a lo exigido.

El archivo deberá ser lo más ligero y reducido posible, facilitando su ejecución y presentación durante la jornada.

Cada equipo deberá realizar un único envío definitivo del archivo HTML.

El canal y la hora límite exacta para la entrega del prototipo serán comunicados por MOBBEEL durante la jornada.

Una vez realizado el envío, el prototipo tendrá carácter definitivo y no podrá ser modificado ni sustituido posteriormente.

MOBBEEL podrá integrar los archivos HTML presentados por los equipos en un HTML común o lanzador desarrollado por MOBBEEL, con la única finalidad de facilitar la ejecución y presentación de las propuestas durante el evento.

Dicha integración tendrá carácter exclusivamente organizativo y de presentación y no supondrá ninguna cesión de los derechos de propiedad intelectual o industrial sobre los prototipos.

5.3.5.- Presentación de las propuestas

Cada equipo dispondrá de un máximo de tres (3) minutos para presentar su propuesta ante el jurado.

El prototipo HTML constituirá el elemento principal de la presentación.

No será necesario realizar una presentación mediante PowerPoint u otras herramientas similares.

Una vez finalizados los tres minutos de presentación, el jurado podrá formular preguntas a los integrantes del equipo. El tiempo destinado a responder a estas preguntas será adicional al tiempo máximo establecido para la presentación.

Las propuestas y presentaciones deberán realizarse en español.

5.3.6.- Propiedad intelectual e industrial y utilización de los proyectos

Los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre las ideas, prototipos, diseños, contenidos y demás materiales desarrollados por los participantes durante el Hackatón corresponderán a sus respectivos autores o titulares.

La participación en el Hackatón no supondrá la cesión a MOBBEEL de los derechos de propiedad intelectual o industrial sobre las ideas o proyectos desarrollados por los participantes.

MOBBEEL podrá mostrar, reproducir y comunicar los proyectos y prototipos desarrollados durante el Hackatón exclusivamente con fines informativos, corporativos, promocionales y de marketing relacionados con el Mobbeel Innovation Challenge, incluyendo su utilización en la página web, redes sociales, vídeos, notas de prensa, materiales promocionales y otros canales o soportes de comunicación de MOBBEEL.

MOBBEEL no adquiere por ello ningún derecho para explotar, comercializar, desarrollar o utilizar los proyectos o ideas para finalidades distintas de las anteriormente indicadas.

Los participantes serán responsables de garantizar que los contenidos, materiales, imágenes, recursos y demás elementos incorporados a sus propuestas respetan los derechos de propiedad intelectual e industrial, derechos de imagen, derechos de terceros y obligaciones de confidencialidad que resulten aplicables.

5.3.7.- Uso de imagen y voz con fines de comunicación y marketing

Durante la celebración del Mobbeel Innovation Challenge podrán realizarse fotografías, grabaciones de vídeo y otros contenidos audiovisuales en los que puedan aparecer los participantes.

Los participantes aceptan que dichas fotografías, vídeos y demás contenidos audiovisuales puedan ser publicados y utilizados por MOBBEEL con fines publicitarios, promocionales, corporativos y de marketing, incluyendo su difusión en redes sociales, página web, campañas publicitarias, vídeos corporativos, materiales promocionales, notas de prensa y otros canales o soportes de comunicación de MOBBEEL, en los términos establecidos en la correspondiente Política de Privacidad.

Asimismo, MOBBEEL podrá utilizar fotografías y grabaciones realizadas durante las actividades, presentaciones y entrega de premios para comunicar y promocionar el Mobbeel Innovation Challenge, sus participantes, proyectos y resultados.

En el caso de los participantes menores de edad, la autorización otorgada por sus padres, madres o representantes legales incluirá expresamente la autorización para la captación, publicación y utilización de su imagen y voz, en los términos establecidos en el presente apartado, incluyendo su utilización con fines publicitarios, promocionales, corporativos y de marketing en redes sociales, página web, vídeos corporativos y demás canales de comunicación de MOBBEEL.

5.3.8.- MobbInvest

De forma paralela al Hackatón, MOBBEEL organizará MobbInvest, una dinámica de inversión simulada en la que los participantes invertirán en los proyectos de los demás equipos.

Se utilizará una moneda ficticia denominada “Mobbs”, que carece de valor económico y no es canjeable por dinero, bienes ni servicios.

Cada participante inscrito recibirá una tarjeta con un código personal de seis (6) cifras .

El código será personal e intransferible, y su custodia corresponderá al participante.

MOBBEEL no responderá de las inversiones o votos realizados por terceros con un código ajeno.

En caso de pérdida, el participante deberá dirigirse a la organización, que comprobará su identidad antes de facilitarle de nuevo su código.

Cada participante dispondrá de cinco millones (5.000.000) de Mobbs, que podrá invertir mediante un máximo de siete (7) órdenes. Cada equipo incluido en una orden consumirá una de ellas.

Las inversiones se realizarán en tramos mínimos de cien mil (100.000) Mobbs.

Ningún participante podrá invertir en su propio equipo.

Las órdenes serán definitivas e irrevocables una vez ejecutadas.

Solo podrán ejecutarse órdenes mientras el mercado esté abierto, desde su apertura hasta su cierre, ambos anunciados por la organización.

Los Mobbs no invertidos al cierre del mercado se perderán.

La evolución de las inversiones por equipo podrá mostrarse en tiempo real en las pantallas del evento.

La organización podrá ocultar la clasificación en cualquier momento, sin que ello afecte a la posibilidad de invertir.

En ningún momento se mostrará públicamente en qué equipos ha invertido cada participante.

El Premio Unicornio es el premio de la dinámica MobbInvest y es independiente del premio del jurado del Hackatón.

El Premio Unicornio se otorgará al equipo que acumule mayor capital invertido al cierre del mercado.

La organización podrá anunciar las tres primeras posiciones, si bien el premio corresponderá únicamente al primer clasificado.

En caso de empate en la primera posición, se abrirá en directo una votación flash de tres (3) minutos entre los equipos empatados.

Durante ese tiempo, cada participante podrá emitir un único voto, desde la plataforma y con su código personal, a favor de uno de los equipos empatados distinto del suyo.

El premio corresponderá al equipo más votado. Si el empate persistiera, el jurado del Hackatón decidirá el ganador, y su decisión será inapelable.

El Premio Inversor de Oro se sorteará entre todos los participantes que hayan invertido en MobbInvest en el equipo ganador del premio del jurado del Hackatón.

La probabilidad de cada participante será proporcional a los Mobbs que invirtió en dicho equipo.

El sorteo se realizará en público al término del evento, mediante una herramienta informática con generador de números aleatorios, y su resultado quedará registrado.

Durante el sorteo se mostrarán en pantalla los nombres de los participantes que concurren, su probabilidad y el nombre del ganador.

El ganador deberá estar presente en el momento del sorteo y acreditar su identidad mediante su código y su nombre.

Si no estuviera presente, quedará excluido y se realizará un nuevo sorteo entre los participantes restantes, conservando cada uno su probabilidad proporcional. Este procedimiento se repetirá hasta que el agraciado esté presente o no queden participantes.

Queda prohibido utilizar códigos ajenos, ceder el propio código o intentar alterar el funcionamiento de la plataforma.

MOBBEEL podrá anular las inversiones y votos afectados y excluir de los premios de MobbInvest a quien incurra en estas conductas.

Ante fallos técnicos, MOBBEEL podrá corregir o anular inversiones o votos erróneos, ampliar o adelantar el horario del mercado o de la votación flash y, en caso de fallo grave, resolver los premios con los datos registrados hasta ese momento, someter la decisión al jurado o declararlos desiertos.

MOBBEEL no será responsable de las incidencias derivadas de la conexión o de los dispositivos de los participantes.

Para gestionar la dinámica se tratarán el nombre, el equipo, el código y las operaciones realizadas por cada participante (importe, equipo y hora de cada inversión, y el voto emitido en la votación flash), conforme a la Política de Privacidad.

5.3.9.- ¿Quién quiere ser millonario?

La actividad "¿Quién quiere ser millonario?" estará dirigida exclusivamente a los participantes del Mobbeel Innovation Challenge.

La actividad consistirá en quince (15) preguntas relacionadas con MOBBEEL y el sector.

Cada participante podrá participar una única vez.

La participación estará disponible hasta después de la comida del día 22 de octubre de 2026.

La actividad se realizará a través de la página web de MOBBEEL y la participación se gestionará utilizando la dirección de correo electrónico facilitada por el participante durante la inscripción.

El acceso a la actividad requerirá facilitar el nombre y la dirección de correo electrónico, verificándose ambos datos frente al listado de inscripción del Mobbeel Innovation Challenge.

Resultará ganador el participante que obtenga la mayor puntuación.

En caso de empate, resultará ganador el participante que haya empleado menos tiempo en completar la actividad.

El ganador recibirá un pack de merchandising de MOBBEEL.

La participación en esta actividad requerirá la aceptación de las presentes Bases Legales y de la correspondiente Política de Privacidad. La recepción de comunicaciones comerciales o de marketing no será requisito para participar y, en su caso, requerirá un consentimiento independiente y voluntario.

6.- Criterios de evaluación

Criterio	Peso	Evaluador
Originalidad	20 %	Jurado
Impacto y adaptación al reto	20 %	Jurado
Viabilidad técnica	20 %	Jurado

Trabajo del día	20 %	Mentores
Idea y prototipo	10 %	Mentores
Presentación y comunicación	10 %	Jurado
Total	100 %	

Cada criterio será puntuado de 1 a 5.

Originalidad — 20 %

1: propuesta con poca originalidad y mayoritariamente basada en soluciones o planteamientos existentes.

2: presenta algún elemento diferenciador, aunque mantiene numerosas características de soluciones existentes.

3: incorpora elementos originales y un planteamiento diferenciado.

4: propuesta notablemente original y creativa.

5: propuesta especialmente innovadora, diferencial y creativa.

Impacto y adaptación al reto — 20 %

1: relación limitada con el reto y potencial de impacto reducido.

2: responde parcialmente al reto y presenta un potencial de impacto limitado.

3: responde adecuadamente al reto y presenta un potencial de impacto relevante.

4: propuesta muy bien adaptada al reto y con un impacto significativo.

5: respuesta especialmente clara al reto y con un potencial de impacto muy significativo.

Viabilidad técnica — 20 %

1: presenta importantes dificultades técnicas para su desarrollo o aplicación.

2: presenta dificultades técnicas relevantes.

3: resulta generalmente viable desde el punto de vista técnico.

4: presenta una alta viabilidad técnica y un planteamiento de desarrollo adecuado.

5: presenta una alta viabilidad técnica y un planteamiento especialmente sólido.

Trabajo del día — 20 %

1: desarrollo o utilización de los recursos muy limitado.

2: desarrollo parcial y utilización limitada de los recursos disponibles.

3: desarrollo y utilización adecuados de los recursos.

4: trabajo sólido, con buena utilización de los recursos y evolución de la propuesta.

5: trabajo excepcional, con clara evolución de la propuesta y excelente utilización de los recursos.

Idea y prototipo — 10 %

1: idea poco definida y prototipo muy limitado.

2: idea parcialmente definida y prototipo limitado.

3: idea adecuadamente definida y representada mediante el prototipo.

4: idea bien desarrollada, clara y funcionalmente representada.

5: idea especialmente desarrollada, clara, coherente y destacable, con un prototipo que la representa de forma sólida.

Presentación y comunicación — 10 %

1: presentación poco clara y con dificultades importantes de comunicación.

2: presenta algunas dificultades para transmitir la propuesta.

3: presentación clara y adecuada.

4: presentación clara, estructurada y eficaz.

5: presentación especialmente clara, estructurada y efectiva.

En caso de empate entre dos o más equipos, el jurado podrá formular preguntas adicionales a los equipos empatados y adoptará la decisión final atendiendo al conjunto del proyecto, incluyendo la propuesta, el prototipo, el trabajo realizado durante la jornada y la presentación.

7.- Premios: comunicación del ganador, notificación al ganador y condiciones de la entrega

Los premios del Hackatón serán otorgados de acuerdo con los criterios y dinámicas establecidos en las presentes Bases Legales.

- Primer premio: dos (2) tarjetas o vales regalo de Amazon por valor de 250 € cada una.
- Segundo premio: tarjeta o vale regalo de Amazon por valor de 250 €.
- Tercer premio: tarjeta o vale regalo de Amazon por valor de 150 €.
- Premio Unicornio: tarjeta o vale regalo de Amazon por valor de 100 €.
- Premio Inversor de Oro: tarjeta o vale regalo de Amazon por valor de 50 €.
- ¿Quién quiere ser millonario?: pack de merchandising de MOBBEEL.

Los premios correspondientes al primer, segundo, tercer premio y Premio Unicornio tendrán carácter de premio de equipo. En el caso del primer premio, se entregarán las dos tarjetas o vales a dos personas del equipo ganador, indistintamente de cuáles, según decida el propio equipo. Para el segundo, tercer premio y Premio Unicornio, se entregará una única tarjeta o vale por equipo a la persona que el equipo designe como representante.

Los importes indicados para los premios de equipo no corresponden a cada integrante individualmente, sino al conjunto del equipo.

El Premio Inversor de Oro y el premio de “¿Quién quiere ser millonario?” tendrán carácter individual.

Un mismo equipo podrá resultar beneficiario de diferentes premios cuando cumpla las condiciones establecidas para cada uno.

Antes de la entrega de los premios se comprobará que los ganadores cumplen las condiciones de participación establecidas en las presentes Bases Legales.

Permanencia de los equipos premiados

Para la obtención del premio será requisito que se encuentren presentes en el evento, en el momento de la entrega de premios, al menos cuatro (4) integrantes del equipo, debiendo el equipo comunicar a la organización cualquier ausencia con la mayor antelación posible. En caso de no alcanzarse dicho número de integrantes presentes, el equipo perderá el derecho al premio, que pasará al siguiente equipo clasificado.

En el caso del Premio Unicornio, dicho premio pasará al equipo que haya acumulado el siguiente mayor capital invertido en MobbInvest.

Esta condición será aplicable a los premios de primera, segunda y tercera posición y Premio Unicornio.

En el caso de "¿Quién quiere ser millonario?", si el ganador no se encontrase presente en el momento de la entrega del premio y su ausencia no hubiese sido debidamente justificada y aceptada por la organización, el premio pasará sucesivamente al siguiente participante clasificado que cumpla las condiciones establecidas.

Los premios no podrán ser objeto de cambio, alteración o compensación alguna a petición del participante premiado.

MOBBEEL se reserva la posibilidad de modificar un premio por otro de características semejantes cuando concurran causas que así lo justifiquen.

El participante premiado podrá renunciar al premio, pero en ningún caso se ofrecerá un premio alternativo, ni dicha renuncia dará derecho a indemnización o compensación alguna.

La entrega efectiva del premio quedará condicionada a que el ganador cumpla los requisitos especificados en las presentes Bases Legales.

8.- Exoneración de responsabilidad

MOBBEEL quedará exonerado de responsabilidad respecto de:

- de posibles pérdidas, deterioros, retrasos o cualquier otra circunstancia imputable a terceros o a Internet que pudieran afectar a la participación en la acción promocional;
- de los contenidos, datos, ideas, materiales o recursos aportados o generados por los Participantes;
- de errores o fallos técnicos que puedan ocurrir durante el desarrollo de la acción promocional;
- de las opiniones, interpretaciones y conclusiones, contenidos, comentarios e imágenes generados, expresados o compartidos, actos u omisiones de los Participantes que incumplan la ley o derechos o intereses ajenos.

El Organizador, sus proveedores, subcontratistas, colaboradores, agentes o distribuidores quedan exonerados de cualquier responsabilidad por daños, ya sean físicos o de cualquier otra índole, que pueda sufrir cualquier Participante de la acción promocional por cualquier acción u omisión no

imputable al Organizador, sus proveedores, contratistas, colaboradores, agentes o distribuidores durante su participación en el Hackatón.

MOBBEEL no será responsable de la pérdida, robo o deterioro de los dispositivos o efectos personales de los participantes, incluyendo ordenadores portátiles, tabletas, teléfonos móviles o cualquier otro objeto personal.

Los centros educativos serán responsables del acompañamiento y supervisión de los participantes menores de edad durante la celebración del evento.

El Organizador podrá adoptar las medidas organizativas que considere necesarias para garantizar el adecuado desarrollo de la acción promocional.

El Organizador no se responsabiliza del uso que realicen los ganadores de los premios. Los ganadores eximen al Organizador de cualquier responsabilidad derivada de cualquier perjuicio que pudieran sufrir durante el uso y disfrute de los mismos.

Los Participantes aceptan que los premios son innegociables e intransferibles.

9.- Modificación de las presentes Bases Legales

MOBBEEL se reserva el derecho a modificar total o parcialmente las presentes Bases Legales, incluyendo, modificando o eliminando cláusulas, sin asumir responsabilidad alguna por tales modificaciones, siempre que medie causa justificada o fuerza mayor.

Asimismo, MOBBEEL podrá realizar durante el evento las modificaciones organizativas que resulten necesarias, incluyendo cambios en horarios, distribución de equipos, orden de las presentaciones, dinámicas u otros aspectos organizativos, siempre que no se alteren sustancialmente las condiciones esenciales de participación y evaluación.

En particular, se mantendrán las condiciones esenciales relativas a los premios, criterios de evaluación, sistema de puntuación y mecánicas principales de participación.

Cualquier modificación relevante será comunicada a los participantes a través de los canales de comunicación del evento.

10.- Disponibilidad de las presentes Bases Legales

Las presentes Bases Legales estarán en todo momento disponibles para los Participantes de la acción promocional en la página oficial del evento:

https://www.mobbeel.com/innovation-challenge/

pudiendo ser consultadas en cualquier momento hasta la finalización de la acción promocional.

11.- Jurisdicción

Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases, tanto MOBBEEL como los Participantes en la presente promoción se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Cáceres, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

Asimismo, para cualquier duda relacionada con la presente acción promocional, los usuarios y/o Participantes podrán ponerse en contacto con la empresa organizadora a través de la siguiente dirección: mkt@mobbeel.com

12.- Nulidad

Si cualquier previsión de las presentes Bases Legales fuese declarada, total o parcialmente, nula o ineficaz, tal nulidad o ineficacia afectará tan sólo a dicha disposición o parte de la misma que resulte nula o ineficaz, subsistiendo en todo lo demás el resto de Bases y teniéndose a tal disposición o la parte de la misma que resulte afectada por no puesta.

13.- Fiscalidad

El tratamiento fiscal de los premios objeto de la presente acción promocional se ajustará a lo dispuesto en la normativa del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas vigente en cada momento, incluyendo, en su caso, las retenciones o ingresos a cuenta que resulten aplicables en función del valor de cada premio.

En el caso de los premios de carácter colectivo, la imputación fiscal se realizará sobre la persona o personas que reciban efectivamente la tarjeta o vale correspondiente, con independencia del número de integrantes del equipo.