



REGLAMENTO OFICIAL

Reglamento Formal de El Juego del Chipirón

Normas generales aplicables a todos los retos de El Juego del Chipirón: retos públicos, retos personalizados, retos especiales y retos solidarios en colaboración con ONGs.

APLICACIÓN Todos los retos	PARTICIPANTES Mayores de edad
FORMATO Supervivencia por jornadas	RESULTADO Un ganador o reto desierto

Nota formal: este reglamento recoge las reglas generales del juego. Las condiciones particulares de cada reto, cuando existan, deberán estar publicadas antes de su inicio y no podrán contradecir las normas básicas aquí establecidas.



1

Objeto del reglamento

El presente reglamento regula el funcionamiento general de El Juego del Chipirón y será aplicable a todos los retos disponibles en la aplicación: retos públicos, retos personalizados, retos especiales y retos solidarios.

La inscripción, el premio y, en su caso, la aportación económica de cada reto dependen de su modalidad, conforme a lo establecido en el artículo 3 y en el artículo 14 de este reglamento.

La participación en cualquier reto implica la aceptación íntegra de estas normas.

2

Objetivo del juego

El objetivo de cada participante es permanecer activo en el reto hasta convertirse en el último Chipirón Vivo.

Un reto solo podrá finalizar con un único ganador o quedar desierto conforme a lo previsto en este reglamento.



3

Tipos de retos

El Juego del Chipirón ofrece cuatro modalidades de reto. Todas comparten la misma mecánica de juego y se rigen por este reglamento, con las particularidades económicas y organizativas que se indican a continuación y en las condiciones específicas publicadas para cada reto.

Reto Público

Abierto a cualquier usuario mayor de edad. La inscripción es gratuita y el premio es el que la organización determine y publique para el reto.

Reto Personalizado

Reto privado creado por un usuario invitado por El Juego del Chipirón para competir con los participantes que el propio creador invite.

Reto Especial

Reto gratuito con premios propios puestos por la organización, descritos en el detalle del reto antes de su inicio.

Reto Solidario

Reto desarrollado en colaboración con una ONG o fundación. Parte de la aportación de cada participante se destina a la entidad colaboradora.

4

Participación en retos

- Cada reto es independiente de los demás.
- La participación queda vinculada al reto concreto en el que el usuario se inscriba.
- Los jugadores eliminados de un reto podrán inscribirse en nuevos retos posteriores, siempre que cumplan las condiciones de participación aplicables.
- Solo podrán participar usuarios mayores de edad.



5

Retos personalizados

Los retos personalizados permiten a un usuario habilitado crear un reto privado para competir con otros participantes invitados.

- Únicamente los usuarios habilitados por El Juego del Chipirón para esta funcionalidad podrán crear retos personalizados.
- El creador del reto personalizado deberá indicar el nombre del reto, la competición elegida, el número de participantes y, en su caso, la aportación de inscripción.
- Los invitados podrán acceder al reto mediante invitación por correo electrónico o mediante el enlace habilitado por la aplicación.
- Los retos personalizados se rigen por este mismo reglamento, salvo en aquellos aspectos organizativos propios del reto que se indiquen expresamente antes de su inicio.

6

Retos especiales

Los retos especiales son retos organizados por El Juego del Chipirón cuya inscripción es gratuita y cuyo premio no se calcula a partir de aportaciones de los participantes, sino que consiste en uno o varios premios puestos por la organización y descritos expresamente antes del inicio del reto.

- La descripción del premio o premios, junto con las imágenes e información que la organización considere oportunas, se publicará en el detalle del reto antes de su inicio.
- Las condiciones particulares del reto especial podrán establecer un plazo para confirmar la plaza reservada; la falta de confirmación dentro de dicho plazo podrá suponer su pérdida.



7

Retos solidarios y colaboración con ONGs

Jugamos para ganar. Ganamos para ayudar. El Juego del Chipirón colabora con ONGs y fundaciones para dar visibilidad a sus causas y convertir la participación en los retos en apoyo real a sus proyectos.

Cómo se construye la colaboración

- 01 El Juego del Chipirón conoce la causa, los objetivos y las necesidades de la entidad colaboradora.
- 02 Se crea un reto solidario vinculado a una competición de fútbol, con la identidad e información de la ONG visibles para los participantes.
- 03 La comunidad participa en el reto mientras la causa y el trabajo de la entidad ganan visibilidad dentro de la aplicación.
- 04 La parte solidaria acordada se destina a la ONG y la colaboración se comunica de forma transparente.

Reparto de la aportación en un reto solidario

La aportación de cada participante en un reto solidario se distribuye entre tres destinos:

FONDO DE PREMIOS	ONG COLABORADORA	GASTOS Y PLATAFORMA
------------------	------------------	---------------------

El porcentaje asignado a cada destino podrá variar de un reto solidario a otro y se publicará en las condiciones particulares del reto antes de su inicio, junto con el nombre, el logotipo y las condiciones específicas de la ONG colaboradora. El Juego del Chipirón podrá requerir a las entidades interesadas en colaborar información sobre su organización y proyecto a través del canal habilitado en la aplicación.



8

Elección de equipos

En cada jornada válida, el participante deberá seleccionar un equipo principal entre los equipos disponibles de la competición elegida para el reto. Adicionalmente, el participante podrá seleccionar de forma opcional un equipo suplente para esa misma jornada, que solo entrará en juego si el partido del equipo principal se aplaza, suspende o no se disputa, conforme a lo establecido en el artículo 11.

Un mismo participante no podrá repetir un equipo, ya sea como principal o como suplente efectivamente activado, hasta haber utilizado todos los equipos disponibles de dicha competición. Un equipo suplente que no llegue a activarse en una jornada (porque el partido del equipo principal se dispute con normalidad, o porque el partido del propio suplente también se aplaze, suspenda o no se dispute) no se considerará utilizado y podrá volver a seleccionarse, como principal o como suplente, en jornadas posteriores.

Cuando todos los equipos disponibles de la competición hayan sido utilizados por un participante, el sistema podrá volver a habilitar la selección de equipos conforme al funcionamiento previsto en la aplicación.

9

Resultado necesario para continuar

El resultado del equipo principal seleccionado determinará si el participante continúa o queda eliminado del reto, salvo que resulte de aplicación el artículo 11 por aplazamiento, suspensión o no disputa del partido correspondiente.

Si el equipo seleccionado gana, el participante continúa como Chipirón Vivo.

Si el equipo seleccionado empata o pierde, el participante queda eliminado como Chipirón Frito.

10

Jornadas válidas

Solo formarán parte del juego las jornadas cargadas en la base de datos de El Juego del Chipirón para la competición correspondiente.

La base de datos contendrá, con carácter general, jornadas en las que esté previsto que participen todos los equipos disponibles de la competición elegida.



11 Partidos aplazados, suspendidos o no disputados

Si el partido del equipo principal seleccionado por un participante es aplazado, suspendido o no se disputa por cualquier motivo, se aplicarán las siguientes reglas:

- Si el participante había seleccionado un equipo suplente para esa jornada, se evaluará el resultado del partido de dicho equipo suplente con el mismo criterio que el equipo principal: si el equipo suplente gana, el participante continúa como Chipirón Vivo; si el equipo suplente empata o pierde, el participante queda eliminado como Chipirón Frito.
- Si el partido del equipo suplente también resulta aplazado, suspendido o no disputado, el participante no queda eliminado y pasa a la jornada siguiente, si bien esa jornada no se considerará ganada a ningún efecto adicional. El equipo suplente no llegó a activarse y, por tanto, no se considera utilizado, pudiendo volver a seleccionarse conforme al artículo 8.
- Si el participante no había seleccionado ningún equipo suplente para esa jornada, quedará eliminado del reto como Chipirón Frito.

Si el partido aplazado, suspendido o no disputado no afecta a ningún equipo principal ni suplente seleccionado por participantes activos, la jornada se considerará cerrada a efectos del juego y el resultado posterior de dicho partido no tendrá efecto en el reto.

12 Finalización del reto

El reto finalizará cuando, tras el cierre de una jornada, quede un único participante activo.

Ese participante será declarado ganador del reto.

13 Reto desierto

Si tras el cierre de una jornada todos los participantes activos quedan eliminados y no queda un único Chipirón Vivo, el reto se declarará desierto.

En caso de reto desierto, no se declarará ganador. En los retos solidarios, la parte de la aportación ya destinada a la ONG colaboradora no se verá afectada por esta circunstancia.



14 Premios

El premio de cada reto corresponderá exclusivamente al único participante que resulte ganador conforme a este reglamento. Si el reto queda desierto, el premio quedará igualmente desierto.

- Retos públicos y retos especiales: la inscripción es gratuita y el premio es el premio o premios puestos por la organización, descritos en el detalle del reto antes de su inicio.
- Retos personalizados: el premio se calcula automáticamente a partir de las aportaciones de inscripción de los participantes.
- Retos solidarios: el premio corresponde al porcentaje de la aportación asignado al fondo de premios, según lo indicado en el artículo 7.

15 Inscripción, pagos y devoluciones

La participación en un reto podrá estar sujeta al pago de una inscripción, de acuerdo con las condiciones particulares publicadas para dicho reto antes de su inicio.

Las condiciones relativas a pagos, medios de pago, confirmación de inscripción, cancelaciones y devoluciones deberán figurar en las condiciones particulares aplicables a cada reto.

Salvo que las condiciones particulares del reto indiquen expresamente otra cosa, la inscripción confirmada dará derecho a participar exclusivamente en el reto concreto al que corresponda.

16 Fiscalidad

Los premios, cuando existan, podrán estar sujetos a las obligaciones fiscales que resulten aplicables en cada momento.

El participante ganador será responsable de facilitar la información necesaria que, en su caso, resulte exigible para la gestión del premio y el cumplimiento de las obligaciones legales correspondientes.

La organización podrá condicionar la entrega del premio al cumplimiento de los requisitos legales, fiscales y de identificación que sean aplicables.



17 Verificación de identidad y uso de cuentas

- Queda prohibida la creación o utilización de múltiples cuentas por una misma persona.
- Queda prohibida la cesión, venta, préstamo o uso compartido de cuentas de usuario.
- Queda prohibida la participación mediante datos falsos, incompletos o pertenecientes a terceros.
- La organización podrá establecer medios de verificación destinados a prevenir o detectar estas conductas.

En caso de detectarse cualquiera de estas conductas, el usuario o usuarios implicados podrán ser eliminados del reto y de la aplicación.

18 Prohibición de amaños y conductas fraudulentas

Queda prohibido cualquier acuerdo, coordinación o actuación entre participantes destinado a alterar el desarrollo normal del reto, perjudicar a otros jugadores o comprometer la integridad del juego.

La organización podrá eliminar a cualquier participante que actúe de forma fraudulenta, abusiva o contraria a la buena fe competitiva.

19 Incidencias técnicas y situaciones no previstas

La organización resolverá las incidencias técnicas, errores de funcionamiento, problemas de registro de selecciones y situaciones no previstas expresamente en este reglamento.

Las decisiones adoptadas por la organización en aplicación de este reglamento serán vinculantes para todos los participantes.



20

Contingencias no recogidas en el reglamento

Cualquier contingencia, incidencia, supuesto excepcional o suceso que no esté expresamente recogido en este reglamento será analizado por un equipo de El Juego del Chipirón.

Dicho equipo establecerá la resolución que considere más justa atendiendo al espíritu del juego, a la integridad de la competición y a las normas contenidas en este reglamento.

21

Aceptación del reglamento

La participación en El Juego del Chipirón implica la lectura, comprensión y aceptación íntegra de este reglamento.

El usuario deberá abstenerse de participar si no acepta cualquiera de las normas aquí recogidas.

RESUMEN COMPETITIVO

El participante elige un equipo principal por jornada, con la posibilidad de añadir un equipo suplente opcional. Si el equipo principal gana, sigue vivo; si empata o pierde, queda eliminado. Si el partido del equipo principal se suspende o aplaza, se evalúa con el mismo criterio el equipo suplente, cuando lo haya; si el partido del suplente también queda suspendido o aplazado, el participante pasa de jornada sin quedar eliminado. Sin equipo suplente disponible, un partido suspendido o aplazado supone la eliminación. El reto termina con un único Chipirón Vivo o queda desierto.

Retos públicos, personalizados, especiales y solidarios comparten esta misma mecánica; solo cambian el origen del premio y, en los retos solidarios, el destino solidario de parte de la aportación.