

BASES DEL CONCURSO: "EXPEDIENTE 140".

Objeto:

En el marco del 140 aniversario de la Cámara Comercio de Zaragoza, realiza el Escape Room: "Expediente 140: el archivo secreto de la Cámara de Comercio" en la sala del Comité de su sede.

Participantes:

- Mayores de 18 años.
- Grupos de entre 4 y 5 personas.
- Una misma persona no podrá participar en dos grupos distintos.
- Los grupos sólo podrán participar una vez.

Forma de participación:

Uno de los integrantes del equipo tendrá que rellenar la inscripción al concurso utilizando el formulario facilitado por la organización.

Plazos y fechas importantes:

- Fecha límite de inscripción: 24h antes de la sesión elegida.
- Comunicación del equipo ganador: 21 de septiembre de 2026.

Premio:

200€ canjeables en las tiendas físicas de MediaMarkt Zaragoza.

Normas del concurso:

1. Para optar al premio final, los equipos participantes deberán cumplir los siguientes requisitos:

- **Resolver la sala:** Completar el enigma en un tiempo máximo de **30 minutos**, siguiendo el orden lógico de las pistas y sin saltarse ningún paso.
- **Fotografía oficial:** Al finalizar la experiencia, todos los integrantes del equipo deberán posar en el *photocall* oficial junto con la pizarra/cartel que indicará el tiempo exacto conseguido (cronometrado por la organización).
- **Publicar la fotografía** del *photocall* en un story de Instagram, etiquetando a la Cámara de Comercio de Zaragoza (@camarazaragoza).
 - Cuentas privadas: Si el perfil del participante es privado, se deberá enviar una captura de pantalla de la publicación por mensaje directo a la cuenta oficial de la Cámara para poder verificar el cumplimiento de este requisito.

2. Determinación del ganador y desempate

- Ganará el equipo que resuelva el *Expediente 140* en el **menor tiempo registrado** (el tiempo empieza a correr en cuanto el equipo active el cronómetro y se detiene cuando el último integrante del mismo en salir lo pare).
- En caso de **empate técnico** en el tiempo, resultará ganador el equipo que haya utilizado **menos pistas de ayuda** durante el juego. (Cada pista de ayuda añadirá 1 minuto al tiempo final).

3. Normas del juego y conducta

- **Uso de dispositivos:** No está permitido el uso de teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos dentro de la sala.
- **Respeto a las instalaciones:** Las pruebas no requieren fuerza física. El mal uso del material o el deterioro intencionado del espacio supondrá la descalificación inmediata del equipo.
- **Confidencialidad:** Queda prohibido desvelar la resolución de los enigmas o hacer *spoilers* a futuros participantes.