

FECHA:

DNI:

CENTRO:

CLIENTE:

CONDICIONES GENERALES Y PARTICULARES DEL SEGURO DE ROTURA DE INFORMÁTICA GAMER BGDS012794

16842128551
16842128551
16842128551
16842128551

34

La presente póliza de seguro está sometida a la Ley 50/1980, de 8 de octubre, de Contrato de Seguro (B.O.E 17 de octubre de 1980), al Texto Refundido de la Ley de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados, a las modificaciones y adaptaciones de las mismas que se produzcan y a sus disposiciones reglamentarias.

PARTES

Asegurador: PLUS ULTRA Seguros Generales y Vida S.A. De Seguros y Reaseguros con CIF: A30014831, domiciliado en Madrid, Plaza de las Cortes, 8 (en adelante ELASEGURADOR).

Tomador: la persona física o jurídica que haya adquirido un Equipo Asegurado y que suscribe la presente póliza de seguro

Mediador: SOCIEDAD DE PREVISIÓN BANCARIA IBÉRICA CORREDURÍA DE SEGUROS Y REASEGUROS S.A., con CIF nº A60966894, inscrita en la Dirección General de Seguros con la clave de Mediador J3112, y domiciliada en Apartado de Correos 99010 - 28080 Madrid (en adelante SPB)

1. PROCESO DE CONTRATACIÓN DE LA POLIZA

El Seguro de Rotura de Informática Gamer está disponible exclusivamente para los compradores de ordenadores portátiles y ordenadores de sobremesa en cualquier punto de venta de GAME, y exclusivamente en el momento de su compra.

La contratación del seguro se realiza en el momento en que la prima total es pagada junto con el precio del equipo en un punto de venta GAME y una vez que la presente póliza sea debidamente cumplimentada y firmada.

El Tomador deberá guardar la factura o ticket de compra del equipo adquirido en GAME, así como el justificante de pago del recibo de prima anual.

En cualquier caso, sólo se podrá asegurar un solo ordenador por Póliza.

2. CONDICIONES PARTICULARES

En fecha 18/12/2018, el cliente D., con DNI/CIF nº, ha contratado el Seguro de Rotura de Informática Gamer de GAME nº DE PÓLIZA para asegurar el equipo de la marca, modelo, nº de serie, y PVP:

3. DEFINICIONES

Asegurado: El propio Tomador o la persona que utilice el Equipo Asegurado con la autorización del Tomador.

Capital Asegurado: Precio de venta al público del Equipo Asegurado en un punto de venta GAME en el momento del siniestro, o, en caso de que el Equipo Asegurado ya no se comercialice en ese momento, el importe máximo del tramo asegurado.

Catástrofe Natural: Cualquier daño material causado por la especial intensidad de un elemento natural tal como una inundación, corrimiento de tierras, sequía, terremoto, y similares.

Daño Accidental: Cualquier deterioro o destrucción, total o parcial, del ordenador asegurado, externamente visible, que impida su correcto funcionamiento y que sea el resultado de una causa externa, repentina e imprevisible, **siempre con sujeción a las Exclusiones del presente contrato.**

Equipo Asegurado: Cualquier ordenador portátil o de sobremesa adquirido en un punto de venta de GAME cuyos datos (marca, modelo y nº de serie) figuren en el punto 2 anterior. Incluye el ordenador que sustituye el Equipo inicialmente asegurado, y que sea suministrado por el fabricante en caso de activación de la garantía del mismo.

Equipo de Reemplazo: Cualquier ordenador portátil o de sobremesa nuevo, o puesto a nuevo, idéntico al Equipo Asegurado o bien, en caso de que dicho equipo ya no se encuentre a la venta en un punto de venta de GAME, cualquier Equipo nuevo, o puesto a nuevo, con las mismas características técnicas principales (excluyendo características de peso, tamaño, color o diseño). El valor del Equipo de Reemplazo en ningún caso excederá el valor de reemplazo del Equipo Asegurado.

Pérdida de derechos: Privación del derecho a beneficiarse de las garantías de este contrato en caso de incumplimiento de las obligaciones establecidas en el mismo.

Tercero: Cualquier persona que no sea el Tomador o el Asegurado; el esposo o la esposa, pareja de hecho, descendientes o ascendientes del Tomador; los empleados del Tomador cuando el Tomador o el Asegurado sea una persona jurídica; así como cualquier persona no autorizada por el Tomador para la utilización del Equipo Asegurado.

Uso y desgaste normales: El deterioro progresivo del Equipo Asegurado o de uno o varios de sus componentes, como consecuencia del uso de los mismos.

Valor máximo de reemplazo: PVP del Equipo Asegurado, en el punto

de venta GAME, en el momento del siniestro, con el límite máximo del tramo asegurado.

4. COBERTURAS

El presente seguro cubre exclusivamente la contingencia de **Daño Accidental**, ofreciendo las siguientes coberturas en caso de Siniestro:

En caso de **Daño Accidental**, el Equipo Asegurado será reparado. No obstante, si la reparación fuera material o económicamente inviable, el Equipo Asegurado será sustituido por un Equipo de Reemplazo nuevo o puesto a nuevo, a elección del Asegurado.

En ningún caso el valor del Equipo de Reemplazo superará el valor máximo de reemplazo definido en el punto 3 anterior.

Esta garantía está limitada al Capital Asegurado, por siniestro y periodo asegurado.

5. EXCLUSIONES

·El Robo, Atraco, Hurto o simple desaparición del Equipo Asegurado.

·Las Averías, fallos o defectos provocados por causas internas, tanto cubiertas o no por la garantía del fabricante y/o distribuidor; cualquier Uso y Desgaste Normal o debido a la suciedad.

·Los Daños causados por sequedad, corrosión, polvo, sobrecarga eléctrica externa (rayos) o exceso de temperatura.

·La oxidación de los componentes del Equipo Asegurado con independencia de su causa, tales como vertido de líquidos o cualquier tipo de humedad.

·Los daños causados por un defecto latente, tanto en el material como en la fabricación, o por accidentes eléctricos.

·Daños causados a las partes externas del Equipo Asegurado cuando estos no impidan el funcionamiento adecuado del mismo, tales como arañazos y cualquier otro daño puramente externo.

·Cualquier avería de un componente eléctrico, electrónico o mecánico, salvo que la avería sea como consecuencia de un Daño Accidental externo al Equipo Asegurado mismo.

·Los daños causados por el uso contrario a las recomendaciones o estándares del fabricante, o por la falta de mantenimiento del Equipo Asegurado y/o sus componentes.

·El Objeto de Reemplazo suministrado por el Asegurador en caso de siniestro cubierto por la presente póliza.

·Los daños cubiertos por la garantía del fabricante o distribuidor, así como aquellos que hayan sido causados por el Servicio Técnico en caso de activación de alguna Garantía del fabricante o distribuidor.

·Los daños originados por un vicio oculto del material o de fabricación

·Daños causados en el momento del montaje o instalación del Equipo Asegurado, o en caso de reparación de este último por un servicio técnico no autorizado por la Plataforma de Seguro de Rotura de Informática Gamer.

·Daños causados a consecuencia de un Hurto o tentativa de Hurto sin que medie fuerza en las cosas o violencia o amenazas en las personas.

·La desaparición del Equipo Asegurado que impida su entrega por parte del Asegurado.

·Los costes de presupuesto, reparación o transporte abonados sin la aprobación previa de la Plataforma de Seguro de Rotura de Informática Gamer.

·Los costes de mantenimiento, revisión, modificación, mejora o arreglo del Equipo Asegurado.

·Los daños sufridos como consecuencia de la apertura y modificación del contenido de la unidad central o de cualquier elemento periférico, atribuido al Asegurado, a un Tercero o a cualquier "Servicio de Post Venta" que no esté aprobado por la Plataforma de Seguro de Rotura de Informática Gamer.

·Los daños causados a los documentos en papel, por cualquier causa.

·Los daños causados por una modificación en el programa, en la parametrización de datos o por un fallo de software.

·Los costes de puesta en servicio del Equipo Asegurado (p. Ej.: transporte o instalación).

·Los ajustes accesibles al Asegurado sin necesidad de desmontar el Equipo Asegurado.

·Los daños causados a los accesorios o consumibles del Equipo Asegurado (soportes de grabación, discos, disquetes, cintas, pilas, lámparas de proyección, cargador, batería, tarjeta adicional, bolsa y, en general, todo tipo de accesorio anexo al Equipo Asegurado).

·Cualquier perjuicio o pérdida financiera indirecta sufrida por el Asegurado durante o tras un Robo, Atraco, o Daño Accidental del Equipo Asegurado.

·Cualquier daño derivado de una Catástrofe Natural.

·Las consecuencias de cualquier guerra civil o extranjera, rebelión o confiscación por parte de las autoridades.

·Las consecuencias de cualquier radiación ionizada o cualquier otra capacidad peligrosa de elementos o partes nucleares que formen parte del mismo.

·Las consecuencias directas o indirectas de la destrucción o pérdida de bases de datos, ficheros, software, durante o a consecuencia de un Siniestro.

·Cualquier negligencia, acto intencionado o fraudulento, en el que medie mala fe, cometido por el Asegurado, el Tomador o cualquier persona que no sea un Tercero.

6. PROCEDIMIENTO EN CASO DE SINIESTRO

De forma general, el Asegurado deberá comunicar el siniestro a la Plataforma de Gestión de Siniestros en el plazo máximo de **7 días laborables** desde la fecha en que se produjo o se conoció el siniestro, por cualquiera de los canales indicados en la Cláusula 21 "Datos de Contacto" del presente condicionado. Para declarar un siniestro, puede acceder directamente al servicio de tramitación a través del Portal del Cliente: <https://miseguro.spb.eu>.

En particular, en caso de siniestro el Asegurado deberá cumplir con los procedimientos indicados a continuación.

El no cumplimiento total o parcial de dichos procedimientos, podrá dejar sin efecto las garantías cubiertas en póliza.

6.1.- En caso de Daño Accidental del Equipo Asegurado:

- Evitar cualquier intento de reparación del Equipo Asegurado.
- Evitar la utilización de cualquier "Servicio Post Venta" de su propia elección para la reparación del Equipo Asegurado.
- Comunicar el Siniestro a la Plataforma de Gestión de Siniestros, en el plazo y mediante cualquiera de los medios previstos y atender las instrucciones que desde la misma se impartan.

6.2.- Prueba de Siniestro:

Para completar el proceso, el Asegurado deberá remitir a la Plataforma de Gestión de Siniestros, por cualquiera de los medios previstos, los siguientes documentos o información:

- Fotocopia de las presentes Condiciones Generales y Particulares debidamente cumplimentadas y firmadas;
- Un escrito firmado por el Asegurado indicando específicamente las circunstancias del Siniestro;
- Fotocopia de la factura de compra del Equipo Asegurado y justificante de pago del recibo de prima de Seguro.

7. INDEMNIZACIÓN POR SINIESTRO

El Asegurador se compromete a, reparar el Equipo Asegurado o suministrar un Equipo de Reemplazo o, si el Equipo de Reemplazo no fuera disponible, a indemnizar al Asegurado una vez que la Plataforma de Gestión de Siniestros haya recibido toda la documentación e información de Prueba de Siniestro necesaria para realizar la indemnización del mismo.

En caso de suministro de un Equipo de Reemplazo o indemnización, el Equipo Asegurado pasará a ser propiedad del Asegurador.

8. PRIMA

El importe de prima a pagar por el Tomador suma 111 € impuestos y tasas legales incluidos. Este importe quedará reflejado en la factura de compra o ticket de caja emitido por GAME en el momento de la contratación de la póliza. Esto incluye sólo el valor del Equipo Asegurado y no del resto de productos que se hayan adquirido en la misma operación.

El importe de la prima figurará expresamente en la factura o ticket de caja emitido por GAME y en la presente Póliza.

La prima cuya cuantía se recoge en la Póliza, será abonada en su totalidad por el Tomador en el momento de la contratación de la póliza, en el punto de venta de GAME exclusivamente en el momento de la compra el Equipo Asegurado.

El Tomador tendrá derecho a cancelar su Póliza de acuerdo con las condiciones establecidas en el Artículo 11 (Finalización del Efecto de la Póliza) abajo.

9. FECHA DE EFECTO DE LA POLIZA

La póliza comienza en la fecha que conste en el punto 2 de las presentes Condiciones Generales y Particulares, con sujeción al pago efectivo de la prima (confirmada por la cuantía de la prima establecida en la factura de GAME que justifique el abono de la prima efectuado en el punto de venta de GAME).

10. DURACIÓN DE LA PÓLIZA

La duración de la póliza y de las garantías cubiertas es de **12 (DOCE) meses, sin posibilidad de renovación.**

11. FINALIZACIÓN DEL EFECTO DE LA PÓLIZA

La Póliza no tomará efecto en los siguientes casos:

·En caso de impago de la prima o cancelación de pago de la misma por parte del Asegurado. En este caso la póliza al seguro quedará automáticamente cancelada respondiendo el Asegurado de los posibles daños y perjuicios causados al Asegurador.

·En caso de que el Asegurado renuncie al seguro dentro de los 15 días siguientes a la fecha de efecto del seguro, comunicándolo por carta certificada a SPB, al apartado de correos previsto en la Cláusula 21 "Datos de Contacto".

·En caso de que el Asegurado devuelva el producto asegurado dentro de los 30 días siguientes a la compra, siempre que lo comunique por correo certificado al apartado de correos previsto en la Cláusula 21 "Datos de Contacto", adjuntando fotocopia de la factura de devolución del producto emitida por el establecimiento GAME correspondiente.

En los tres casos, la Póliza se considerará como no suscrita, procediéndose en los dos últimos a la devolución de la prima cobrada.

La póliza quedará rescindida de pleno derecho:

- En caso de desaparición o destrucción total del Equipo Asegurado sin activación de las coberturas del Seguro de Rotura de Informática Gamer.
- En caso de concurso de acreedores del Asegurado si este último fuera una persona jurídica.
- En cualquiera de los casos contemplados por la legislación sobre seguros en vigor.

FECHA:

DNI:

CENTRO:

CLIENTE:

2. No obstante lo anterior:

- a) En las pólizas que cubran daños propios a los vehículos a motor la cobertura de riesgos extraordinarios por el Consorcio de Compensación de Seguros garantizará la totalidad del interés asegurable aunque la póliza ordinaria sólo lo haga parcialmente.
- b) Cuando los vehículos únicamente cuenten con una póliza de responsabilidad civil en vehículos terrestres automóviles, la cobertura de riesgos extraordinarios por el Consorcio de Compensación de Seguros garantizará el valor del vehículo en el estado en que se encuentre en el momento inmediatamente anterior a la ocurrencia del siniestro según precios de compra de general aceptación en el mercado.

COMUNICACIÓN DE DAÑOS AL CONSORCIO DE COMPENSACIÓN DE SEGUROS

1. La solicitud de indemnización de daños cuya cobertura corresponda al Consorcio de Compensación de Seguros, se efectuará mediante comunicación al mismo por el tomador del seguro, el asegurado o el beneficiario de la póliza, o por quien actúe por cuenta y nombre de los anteriores, o por la entidad aseguradora o el mediador de seguros con cuya intervención se hubiera gestionado el seguro.

2. La comunicación de los daños y la obtención de cualquier información relativa al procedimiento y al estado de tramitación de los siniestros podrá realizarse:

- Mediante llamada al Centro de Atención Telefónica del Consorcio de Compensación de Seguros (952 367 042 o 900 222 665).
- A través de la página web del Consorcio de Compensación de Seguros (www.consorseguros.es).

3. Valoración de los daños: La valoración de los daños que resulten indemnizables con arreglo a la legislación de seguros y al contenido de la póliza de seguro se realizará por el Consorcio de Compensación de Seguros, sin que éste quede vinculado por las valoraciones que, en su caso, hubiese realizado la entidad aseguradora que cubriese los riesgos ordinarios.

21. DATOS DE CONTACTO

Cualquier petición de información o cualquier declaración de siniestro deberá dirigirse a:

SPB "Seguros GAME"
Apartado de Correos 2129
28080 Madrid

Tel.: 902 144 111
Email: 1@spb.eu

Portal del Cliente: <https://miseguro.spb.eu>

Firma del Tomador

Firma del Asegurador