

# El desafío de trading definitivo

## Términos y condiciones

1. El “Desafío de trading definitivo”, en adelante denominado “Competición”, está disponible para clientes nuevos y existentes de Tickmill Ltd.
2. Los clientes deben tener más de 18 años para poder participar en esta Competencia.
3. La Competencia comienza el lunes 2 de marzo 2026 a las 00:00 GMT+3 y termina el jueves 30 de abril 2026 a las 24:00 GMT+3.
4. Para participar, el cliente debe cumplir con los siguientes requisitos:
  - a. Abrir una cuenta nueva para la campaña “Desafío de trading” a través de su área de cliente.
  - b. Hacer un nuevo depósito de al menos 100 USD (o equivalente) en una sola transacción a su cuenta de la campaña.

Nota: las transferencias internas desde las billeteras de Tickmill hacia la cuenta de la campaña no están permitidas y estarán deshabilitadas durante la Competencia.  
Las transferencias desde la cuenta de la campaña hacia las billeteras sí estarán disponibles.
  - c. Operar con cualquier instrumento disponible, en cualquier clase de activos, y tratar de conseguir el mayor porcentaje de ROI (retorno de inversión).
  - d. Tenga en cuenta que, una vez finalizada la campaña o en caso de descalificación, tendrá 30 días para cerrar las operaciones y transferir los fondos. No se deben abrir nuevas operaciones. Transcurridos 30 días, se cerrarán todas las posiciones y los fondos se transferirán a su billetera. Una vez finalizada la campaña, las cuentas se archivarán.

5. Los 10 mejores participantes con el mayor porcentaje de ROI (retorno de inversión) ganarán premios en efectivo como se indica a continuación. El ROI se calcula como el porcentaje de ganancia o pérdida basado en cantidad total depositada en la cuenta de la campaña durante el período de la Competencia.

**Fórmula:**

$$\frac{\text{(P/L realizado + P/L flotante)}}{\text{SUMA (depósitos*)}} \times 100 \% = \text{ROI (\%)}$$

\*Cantidad total de depósitos en la cuenta de la campaña.

6. Si dos ganadores obtienen el mismo ROI al finalizar la competencia, la persona con la mayor cantidad de depósitos se considerará el ganador. Si la cantidad de depósitos es igual, se tendrá en consideración el número de lotes operados para determinar el ganador.
7. La tabla de clasificación se actualizará de forma diaria en el área de cliente para que pueda monitorizar el progreso.
8. Durante la Competencia no habrá bonos ni otras promociones disponibles para los participantes.
9. Los premios en efectivo se concederán tal y como se especifica a continuación:

<b>Puesto</b>	<b>Premio en efectivo</b>
1er	\$12.000
2º	\$8.000
3er	\$5.000
4º - 6º	\$1.000
7º - 10º	\$500
<b>TOTAL</b>	<b>\$30.000</b>

10. Se anunciarán los ganadores de los premios a través de correo electrónico diez (10) días laborables tras la finalización de la competencia.
11. Los premios se abonarán en las billeteras de Tickmill de los ganadores en un plazo de diez (10) días laborables tras la finalización de la Competencia. Los premios se pueden retirar sin ninguna restricción.
12. Se requiere un mínimo de 100 participantes para llevar a cabo la Competencia. Si se registran menos de 100 participantes, se anulará la Competencia y las cuentas de la campaña se transformarán en cuentas de trading normales.
13. Tickmill se reserva el derecho de cambiar los términos y condiciones de la Competencia y/o posponer, suspender o finalizar la Competencia en cualquier momento, sin previo aviso y sin ninguna responsabilidad frente a los participantes.
14. Tickmill se reserva el derecho a descalificar a cualquier participante y/o a rechazar conceder un premio en efectivo si tiene motivos razonables para pensar que se usará contra sus reglas y políticas, o si se produce cualquier uso indebido de los términos y condiciones de esta Competencia y/o de aquellos aplicables al acuerdo de cliente de Tickmill. Un mal uso incluye, pero no se limita a, el retiro de cualquier cantidad antes de la Competencia para volver a depositar una cantidad igual o menor a la cuenta de la campaña.
15. Los ganadores aceptan participar en los eventos promocionales, entrevistas y/o anuncios públicos relacionados con la Competencia.
16. Los participantes aceptan que la información proporcionada durante y después del registro en la competencia puede ser usada por Tickmill tanto en el contexto de la Competencia como para otros propósitos de marketing.
17. Los empleados de Tickmill, sus familias y personas dependientes de los mismos no tienen permiso para participar en la competencia.
18. Al registrarse en la competencia, el cliente reconoce que ha leído y acepta estos términos y condiciones.
19. El idioma de los presentes términos y condiciones es el inglés. Tickmill puede proporcionar los términos y condiciones en otros idiomas distintos del inglés. La versión traducida de los términos y

condiciones tiene solo fines informativos y no es vinculante legalmente. En caso de cualquier conflicto o discrepancia entre la versión inglesa de los términos y condiciones y la versión traducida, la versión inglesa será la versión aplicable y prevalecerá.