

TERMINOS Y CONDICIONES EL VOLKER DE LA CANCHA

el presente documento denominado “Términos y Condiciones de El Volker de la cancha” (en adelante el “**Reglamento**”) se estipulan las condiciones y restricciones que regirán para la actividad que realizará la marca VOLK de propiedad de Caracol Televisión S.A. (en adelante “Caracol”) desarrollando El Volker de la cancha del 10 de octubre al 16 de Noviembre de 2019 (en adelante “**la Actividad**”).

La actividad de la cancha es una actividad promocional donde las personas podrán demostrar sus habilidades dentro del videojuego FIFA 20, el cual es un juego del Genero Sports (Deportes).

La actividad estará dirigida para participantes de todo el territorio colombiano (actividad a nivel nacional).

La participación implica la decisión de los participantes de obligarse por el Reglamento y por las condiciones de Caracol, las cuales tendrán carácter definitivo en todos los asuntos relacionados con la actividad y son inapelables. El presente Reglamento no obliga a Caracol con determinada colectividad sino solo con quien acepte los términos del presente Reglamento y sus modificaciones. Si la persona interesada no está de acuerdo con ellos, tiene la opción de no inscribirse.

I. ORGANIZADORES

VOLK de propiedad de Caracol, será quien realice la Actividad con el Juego FIFA 20, patrocinio e ineamiento de marca de eventos para terceros, de acuerdo con las directrices de Electronic Arts Inc, creador del videojuego mencionado. Sin embargo, la Actividad no tiene ninguna relación de afiliación ni patrocinio con Electronic Arts Inc. o sus filiales.

II. VIGENCIA

La actividad iniciará el día 10 de octubre de 2019, día donde se inicia la fase de registro, y finalizará el día 16 de noviembre de 2019, donde se llevará a cabo la final de la Actividad.

III. INSCRIPCIÓN

La actividad está dirigida a las personas que cumplan los requisitos descritos a continuación:

El participante es la persona que se registra a la Actividad y disputará las partidas que le correspondan. (en adelante el “**Participante**” o los “**Participantes**”, según corresponda).

El participante debe ser mayor de 18 años al momento de la inscripción y debe estar en la capacidad de demostrarlo con el documento de identificación vigente (cedula de ciudadanía o pasaporte o cédula de extranjería).

El participante debe ser residente de Colombia. En Caso de ser extranjero, el participante debe demostrar residencia mayor a 30 días en el territorio colombiano y su visa debe acreditarle su participación, de acuerdo con la normatividad vigente. Así, como tener la capacidad de acreditar que su permanencia en Colombia es de carácter regular, con un documento vigente y/o cédula de extranjería y la correspondiente visa.

datos informados a Caracol deben estar completos de forma correcta y haber sido verificados durante el periodo inscripción. Los datos inválidos o con información incompleta, ofensiva o incorrecta o cuyos datos no sean autorizados serán descalificados, por simple hecho y sin necesidad de notificación alguna. Caracol se reserva el derecho de verificar la autenticidad de los datos. En caso de no ser posible dicha comprobación, el participante no será tenido en cuenta para la realización de la Actividad.

Los participantes deberán diligenciar un formulario de participación, que incluye los siguientes datos en la página web www.volkgames.com

Nombre y apellidos Completos

Correo electrónico

Fecha de nacimiento

Perfil de juego de cómo aparece en el juego FIFA 20

- o Play Station – Play Station ID

Plataforma en la que juega

El participante solo podrá inscribirse una sola vez con un solo perfil. El incumplimiento de este requisito, además de la descalificación inmediata, será considerado fraudulento y dará lugar a la aplicación de las medidas legales a que haya lugar.

Periodo de inscripción: desde el 10 de octubre a las 10:00 am de 2019 hasta el 31 de octubre a las 5:00 Pm o hasta completar los 256 participantes antes de la fecha de cierre, lo que primero ocurra.

Se recomienda que los cupos de inscritos se completen antes de la fecha de cierre, esta información se dará a conocer en la página web www.volkgames.com

Se recomienda a cada participante verificar los datos ingresados en el formulario ya que Caracol no se hace responsable por datos mal digitados o erróneos durante el registro.

Al diligenciar el formulario el Participante recibirá un correo de bienvenida con la información de la inscripción. Posteriormente, llegará otro correo con la dinámica y reglas de juego, las cuales estarán articuladas con el Reglamento.

Se recomienda a cada Participante revisar su correo permanentemente, tanto su bandeja de entrada como spam o correo no deseado, con el fin de tener el conocimiento de la inscripción.

Caracol no se hace responsable de ningún costo hacia los Participantes inscritos en la Actividad, en los que incurra por conceptos de conectividad, adquisición de equipos y otras situaciones semejantes.

Los participantes deberán tener a su disposición una consola PlayStation 4™, tener una cuenta de activación en PlayStation network (PSN ID), y contar con sistema de Multijugador en línea (PSN Plus). Así mismo, deberá contar con acceso legítimo al juego FIFA 20, bien sea en formato físico, o mediante los derechos de uso en versión descargada. Junto con esto, deberá contar con conexión a Internet de su proveedor de confianza para garantizar su participación. Si algún Participante no cuenta con estos elementos, no podrá participar en la Actividad y Caracol en ningún momento proveerá estos elementos a los participantes.

participante deberá tener disponibilidad de tiempo para jugar de manera online todas las rondas en las siguientes fechas:

Grupos del 1 al 4: del 5 al 14 de noviembre desde las 8:00 Pm
Grupos del 5 al 8: del 6 al 14 de noviembre desde las 8:00 Pm
Fase final 16 de noviembre de 2019 desde las 2:00 Pm

IV. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD

Edades de edad,

Residentes de Caracol, como tampoco sus familiares hasta el primer grado de consanguinidad y único civil

Personas que no cumplan con lo establecido en el Reglamento.

V. DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

Plataforma: FIFA 20
Consolas disponibles para juego: Play Station 4
Cupos disponibles: 256 cupos disponibles
Comunicación: Discord: <https://discord.gg/s3bvUm2>
Discord es una herramienta diseñada para comunidades de videojuegos, donde se pueden crear servidores de grupos e interactuar con todos los usuarios de la actividad.
Correo electrónico: neosvolk@caracol.com.co
Plataforma de juego: Última actualización a la fecha por parte de Electronic Arts Inc
El participante deberá aceptar, no solamente los siguientes términos y condiciones de la actividad sino también [los términos de uso](#) del Juego FIFA20, elaborados por Electronic Arts

VI. FASES DE LA ACTIVIDAD

Descripción de la Actividad:

La actividad se realizará del 1 de octubre de 2019 desde las 10:00 am hasta el 31 de octubre a las 6:00 Pm, o hasta cuando se hayan inscrito 256 participantes antes de la fecha de cierre, lo que primero ocurra.

Después de la fecha de inscripción el día 1 de noviembre se publicarán los 8 grupos con sus respectivos Participantes y el horario de juego. De igual forma, se le notificará a cada persona participante por correo electrónico la información correspondiente a su participación.

Fecha de Inscripción de la Actividad:

Del 5 de noviembre al 14 de noviembre del 2019

En esta fase los participantes se dividirán en 8 grupos compuesto máximo por 32 participantes cada uno. Cada grupo jugará bajo el sistema de Eliminación directa, con la modalidad Best of 3 (mejor de 3).

ema de eliminación directa es una modalidad en la que los participantes jugarán un total de 3 partidos por cada llave, clasificando quien haya ganado 2 partidos, o tenga la puntuación entre los 3 partidos.

Los participantes deberán realizar el check in a través del canal de Discord asignado, una hora antes de la partida y el cual se cerrará 30 minutos antes del inicio de la partida.

Entendimiento de los Participantes, Discord es una herramienta diseñada para plataformas de videojuegos, donde se pueden crear chats de grupos e interactuar con los usuarios de la Actividad. En igual sentido, se entiende por Check In la declaración por parte del participante en Discord de que está disponible para participar en la Actividad. Este check in no requiere ninguna información o registro adicional.

Los jueces harán que los participantes se enfrenten entre sí hasta un finalista por grupo, y serán los que clasifiquen a la fase final de la Actividad.

En caso de que uno de los Participantes no se presente a la fecha y hora estipulada en un máximo de 30 minutos, perderá el partido por WalkOver (W.O: El walk over es una victoria otorgada a una persona o equipo si no hay más competidores, porque se retiraron, fueron descalificados o no asistieron) y se le otorgará la clasificación al participante presente.

En el caso de que los participantes de una misma llave no se presenten en un máximo de 30 minutos, esta llave se declarará como “desierta” y no se dará puntaje para ninguno de los participantes ausentes, quedando automáticamente descalificados de la Actividad.

e la Actividad:

El sistema de eliminación directa consiste en que el jugador tenga la posibilidad de jugar un máximo de 3 partidos al estilo Best of 3. Esto significa que el jugador podrá clasificar a la siguiente ronda si se cumple uno de los siguientes casos:

Si el jugador gana 2 de 3 partidos.

Si el jugador gana 1 partido y empata dos.

Si el jugador, gana 1 partido, pierde 1 y empata 1, se tendrá en cuenta como elementos de desempate:

- Marcador Global / Goles Diferencia
- Primer partido

En caso de que, en los ítems de desempate, estén empatados, se jugará un cuarto partido, este partido se jugará con el elemento de desempate de GOL DE ORO, es decir, quien logre hacer primero el gol, clasificará a la siguiente ronda.

En caso de que el cuarto partido quede empatado sin goles, se jugarán tantos partidos necesarios hasta que se logre tener el gol de oro.

y bonificación de gol visitante

Las fechas de ronda, según por cada grupo se tendrán las siguientes fechas con los siguientes horarios:

16avos de Final: martes 5 de noviembre al miércoles 6 de noviembre (horario entre 8:00pm y 10:00pm)

Octavos de Final: jueves 7 de noviembre al viernes 8 de noviembre (horario entre 8:00pm y 10:00pm)

Cuartos de Final: lunes 11 de noviembre a martes 12 de noviembre (horario entre 8:00pm y 10:00pm)

Semifinal: miércoles 13 de noviembre 7:00PM a 9:00pm

Final de grupos: jueves 14 de noviembre: 8pm

Final Online: Los 8 ganadores de grupo se enfrentan en una última ronda, donde se jugará bajo el esquema de eliminación directa a UN SOLO PARTIDO.

Ronda 1 (cuartos de final):

- Campeón grupo 1 vs campeón grupo 8 (A)
- Campeón grupo 2 vs campeón grupo 7 (B)
- Campeón grupo 3 vs campeón grupo 6 (C)
- Campeón grupo 4 vs campeón grupo 5 (D)

Ronda 2 (Semifinal):

- Ganador Llave A Vs Ganador Llave C (1)
- Ganador Llave B Vs Ganador Llave D (2)

Ronda 3 (Final):

- Ganador Llave 1 Vs Ganador Llave 2

En caso de que el partido termine empatado, se jugará un segundo partido, este partido se jugará con el elemento de desempate de GOL DE ORO, es decir, quien logre hacer primero el gol, clasificará a la siguiente ronda.

ción del juego:

rtidos se jugarán bajo los siguientes estandartes:

Modo de Juego: Partido amistoso Online

Equipo: Clubes o selecciones. No se pueden usar equipos All Star o Fantasía.

Tiempo: 6 minutos.

Controles: Semiasistido

Dificultad: Legendario

Plantillas: Online.

Defensa: Táctica.

Velocidad del Juego: normal.

No personalizar las formaciones: Esto significa que los jugadores no pueden acomodar manualmente la formación de un solo jugador. Esto se hace presionando el botón Cuadrado sobre el jugador para acomodarlo manualmente en cancha. Se pueden usar las formaciones predeterminadas que el juego disponga (estilo, 4-2-2-2, 4-2-3-1, 4-3-3, entre otras).

Localía: Como el fixture disponga.

Pausar el juego: Cada jugador tiene la posibilidad de pausar el juego 3 veces. Esto lo pueden hacer en los casos donde el balón se encuentre detenido, como:

- Tiros de esquina
- Saques de Arco
- Tiros libres
- Saque lateral.
- Goles.

En caso de que haya problemas de desconexión online entre cada rival, el resultado quedará según lo convalide los servidores de Electronic Arts Inc. Es importante que el jugador será el único responsable de la correcta ejecución de la partida (Conexión a internet, estado de su consola, posesión del juego, etc.).

El no será responsable de los requerimientos mínimos de conexión a internet, de sus o de las especificaciones de la conexión particulares durante el desarrollo de las fases Actividad que se celebren vía Online.

En forma serán los participantes los responsables del correcto funcionamiento de sus conexiones a Internet durante la celebración de las fases Online, no teniendo por ello nada que reclamar a Caracol, como al Organizador.

Programa y cronograma de Fases de la Actividad:

Agosto 2019

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
13	14	15	16	17	18
CONVOCATORIA / REGISTRO					
20	21	22	23	24	25
CONVOCATORIA / REGISTRO					
27	28	29	30	31	1
CONVOCATORIA / REGISTRO					

Septiembre 2019

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
27	28	29	30	31	1
CONVOCATORIA / REGISTRO					
3	4	5	6	7	8
	GRUPOS 1 A 4 AVOS DE FINAL	GRUPOS 5 A 8 AVOS DE FINAL	GRUPOS 1 A 4 OCTAVOS DE FINAL	GRUPOS 5 A 8 OCTAVOS DE FINAL	9
10	11	12	13	14	15
GRUPOS 1 A 4 CUARTOS DE FINAL	GRUPOS 5 A 8 CUARTOS DE FINAL	GRUPOS 1 A 8 SEMIFINAL	GRUPOS 1 A 8 FINAL DE GRUPOS		FINAL DE CAMPEONES
17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29
					30

VII. RESTRICCIONES

Está prohibida la participación de personas menores de 18 años.

El Participante deberá realizar el Check In en el canal de Discord asignado una hora antes de la partida (establecida en secciones anteriores) y el cual se cerrará 30 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego.

En caso de que uno de los participantes no se presente a la fecha y hora pactada, perderá el juego por WalkOver (W.O) y se le otorgará la clasificación al participante presente.

En caso que los Participantes de una misma llave no se presenten en un máximo de 30 minutos, esta llave se declarará como “desierta” y no se dará puntaje para ninguno de los participantes ausentes, quedando automáticamente descalificados de la Actividad.

El participante no será responsable de los requerimientos mínimos de conexión a internet, de sus condiciones o de las especificaciones de la conexión particulares durante el desarrollo de la Actividad, de esta forma serán los Participantes los responsables del correcto funcionamiento de sus conexiones a internet durante la Actividad al ser una competencia en línea.

En caso de que un Participante no se presente en el horario de su grupo asignado no podrá participar y estará determinado como puntuación nula.

En caso de que, durante cualquier partida disputada en la Actividad, se genere una falla en el servidor de Caracol de la misma, se determinará no reiniciar la partida y el resultado quedará válido si no convalide los servidores de Electronic Arts Inc.

Fallas ajenas a Caracol:

- 7.1.1.** Error: defecto, fallo o falta que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que de alguna otra manera provoque que el juego y/o un dispositivo de hardware se comporte de maneras no deseadas.
- 7.1.2.** Desconexión intencional: Un Participante que pierde la conexión al juego debido a sus propias acciones. Cualquier acción de un Participante que resulte en una desconexión deberá ser considerada intencional, sin importar la intención real de éste. La desconexión intencional no se considera un problema técnico válido para los propósitos de una repetición.
- 7.1.3.** Desconexión del servidor: Todos los Participantes que pierdan su conexión al juego debido a un problema con el servidor del juego.
- 7.1.4.** Desconexión no intencional: Un Participante que pierde la conexión al juego debido a problemas o asuntos con el cliente del juego, plataforma, red, electricidad, pc o consola.
- 7.1.5.** Problemas técnicos: debido a la naturaleza y escala de la competencia en línea, las partidas no se reiniciarán ni anularán debido a problemas técnicos. Cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego y no será causante de una repetición.

Es importante que el Participante tenga presente que será el único responsable de la correcta ejecución de la partida (conexión a internet, estado de su pc o consola, posesión del juego, etc.)

Al participar en la Actividad, Caracol se libera de cualquier responsabilidad en relación con la participación de un individuo en la misma, incluyendo los daños y perjuicios, lesiones personales o enfermedades resultantes o que surjan durante o después de la participación en la Actividad.

El personal de Caracol estará disponible para responder preguntas de cada Participante y proporcionar asistencia adicional a lo largo de esta a través del canal oficial de apoyo al Participante que se

so de que Electronic Arts Inc, con el juego FIFA 20 dé alguna alerta o presente una general para todos los Participantes, se reprogramará la fecha informando por medio página www.volkgames.com la nueva fecha y hora asignada.

El nombrará a los jueces para determinar el cumplimiento de todas las reglas es. Todas las decisiones de los jueces son definitivas, inapelables y obligatorias para los participantes. El no cumplir plenamente con todas las reglas oficiales, será o de descalificación inmediata de la Actividad.

En alguna reclamación por parte de los Participantes deberán informarlo a Caracol por email torneosvolk@caracol.com.co con el asunto reclamación de partido e incluir: el Participante, grupo de juego y partida de reclamación del 1 al 3. Con un máximo o de 10 minutos finalizada la partida. Pasado este tiempo, no se tendrá en cuenta eclamación. Se determina este tiempo en el cual es viable que el participante ya ha alizar las capturas y videos de la partida, en consecuencia, que la Actividad debe en los horarios establecidos.

Solicita que los Participantes graben cada uno de sus juegos durante la Actividad a de las herramientas de su respectiva plataforma (pc o consola).

Además, se recomienda que los participantes que realicen capturas de pantalla (a través de su plataforma) de cualquier información relevante de procesamiento de partidas que podría utilizarse en el caso de surgir una disputa.

Durante el proceso de disputas, también se les solicitará que presenten documentos que respalden la razón de su disputa (es decir, capturas de pantalla, videoclips, etc.), estos documentos son obligatorios, y es responsabilidad del Participante que presente la disputa entregarlos.

13.2.1. En caso de que el Participante no presente los documentos necesarios para la disputa en el email antes indicado, Caracol no tendrá en cuenta el caso, para la disputa y se le contestara que debido a no presentar las pruebas en el los tiempos establecidos su caso no aplicara para el tema de disputa o reclamación.

13.2.2. Los Participantes deberán estar conectados al canal de Discord en un plazo de 20 minutos finalizadas las partidas para ser notificados si se genera alguna disputa y se deba realizar algún tipo de desempate.

13.2.3. Caracol podrá modificar la tabla de puntuaciones dado el caso de disputa y notificará por el canal de Discord a los participantes implicados.

El se reserva el derecho a modificar, suspender o terminar la Actividad eralmente. Igualmente, Caracol podrá excluir la participación de determinados ipantes, si consideran que estos han incurrido en prácticas desleales o fraudulentas te, o previamente a la realización de la Actividad.

Participar en la Actividad, los Participantes aceptan total y completamente los presentes os y condiciones. Su incumplimiento conllevará la exclusión de los participantes en ticipación de la misma.

VIII. USO DE IMÁGENES DE LOS GANADORES Y/O PARTICIPANTES

ipantes autorizan sin límite de medios, tiempo y territorio y de manera gratuita a ara que de forma directa o por intermedio de terceros, registre y fije en medios otográficos y/o audiovisuales aspectos de su imagen, como la representación gráfica a. cuerpo. silueta o cualquier otro tipo de forma o aspecto. que le identifique baio

1. Con esta autorización, el Participante mantendrá indemne a Caracol de cualquier daño que se pueda presentar.

IX. AUTORIZACIÓN DE DATOS PERSONALES

Los participantes para su participación en la Actividad, deberán autorizar el tratamiento de sus datos personales, para lo cual deberán aceptar el check publicado en la página referente a esta autorización, bajo el entendido que con dicha autorización a su vez acepta la Política de Privacidad de la Información de Caracol.

X. CONDICIONES GENERALES

Los participantes desisten de cualquier reclamo que pudieran efectuar por la disminución de ingresos o cualquier otro daño o perjuicio que se les pudiera derivar de su participación en la Actividad.

Caracol se reserva el derecho de modificar en cualquier momento cualquier parte de los presentes términos y condiciones con el compromiso de comunicar y publicitar las nuevas versiones, fechas y condiciones, con la suficiente antelación, de tal forma que puedan darse a conocer a los participantes, a través de la página www.volkgames.com y/o vía correo electrónico, las nuevas condiciones.

Si la operación de la Actividad se llega a ver afectada por circunstancias que estén fuera del control razonable de Caracol o que constituyan fuerza mayor, caso fortuito o culpa de terceros, Caracol podrá cancelar de la Actividad y los participantes no tendrán derecho a reclamo alguno contra Caracol.

Caracol no se hace responsable por: (i) las caídas de la página y/o la falla en el suministro de internet de la página web: www.volkgames.com (en adelante el "Portal") o el uso de cualquier aplicativo de su propiedad, quedando exonerada por cualquier tipo de daños y perjuicios causados debido a la no disponibilidad y/o interrupción en el mismo, ocasionados por fallas o no disponibilidad de las redes y operaciones de comunicaciones utilizados para soportar la página y/o el aplicativo, (ii) por los daños y perjuicios causados por virus informáticos, troyanos, código malicioso o cualesquiera otros errores lógicos causados a los sistemas de los participantes y/o terceros, (iii) por los daños y perjuicios ocasionados por suplantaciones de personalidad, fraudes o cualquier información indebida de la página por parte de los participantes, sus padres y/o representantes, (iv) la información suministrada por los participantes, (v) errores ortográficos y/o tipográficos que aparezcan en el contenido del Portal, o aquellos en los que puedan incurrir los usuarios en el manejo de comandos al momento de participar en juegos y concursos de la página y/o aplicativos, (vi) Caracol no acepta responsabilidad por inscripciones tardías, perdidas, incompletas, incorrectas, incorrectamente enviadas, demoradas, ilegibles, corruptas o mal dirigidas o información provista por un participante ya sea debido a un error, omisión, alteración, intervención, borrado, hurto, interceptación, transmisión interrumpida, error de comunicación, ataque de virus, invasión de datos no autorizada, corrupción de data, falla de software o hardware o cualquier otra causa.

Caracol se reserva el derecho a excluir y eliminar justificadamente a cualquier participante que altere o inutilice el buen funcionamiento y el transcurso normal y reglamentario de la Actividad, alterando o manipulando cualquier procedimiento, técnica o informática.

o quiera que intente la intrusión al código de la página o incumpla de forma alguna las reglas y dinámicas de la Actividad.

Al aceptar la entrega, envío y participación, los participantes aceptan todas las condiciones de uso establecidas a través de las bases o reglas de la Actividad. Para todos los efectos legales se aplicará la teoría del equivalente funcional establecida para los documentos electrónicos, en las normas vigentes y aplicables sobre el particular, en especial la Ley 527 de 1999, el Decreto 1747 de 2000, la resolución 26930 de 2000, reemplazada por la resolución 17000 de la Superintendencia de Industria y Comercio; y se aplicarán los principios de la teoría del consentimiento vía click o doble click, y de los contratos clic - wrap.

Si una disposición de estos términos y condiciones se considerara ilegal, nula o por cualquier razón inaplicable, dicha disposición se considerará divisible de estos términos y no afectará la validez y aplicabilidad de las disposiciones restantes.

Los participantes indemnizarán y mantendrán indemne a Caracol, a sus directores, gerentes, empleados, subordinados, colaboradores, entre otros, de cualquier responsabilidad, reclamación, pérdida, pleito, acción legal, embargo, pago, gasto (incluyendo pero sin limitarse los honorarios de abogados y demás costas legales), demanda o litigio que sea su naturaleza, su origen, su forma, y oportunidad que se deriven de cualquier acción u omisión de los participantes y los ganadores o de sus contratistas, colaboradores, subordinados, empleados, subcontratistas o personas que realicen o intenten realizar las actividades por cuenta de los participantes y los ganadores.

No habrá ningún vínculo laboral entre los Participantes/ganadores y Caracol, así como tampoco habrá lugar a indemnizaciones por un eventual despido de trabajo o expulsión o suspensión de sus estudios, etc., por su participación en la Actividad.

Los participantes no podrán tener un comportamiento tóxico en la Actividad, entendiendo como tal todo comportamiento que incluya como acoso o conductas irrespetuosas, uso de lenguaje abusivo y ofensivo, fraude, fraude de juegos, sabotaje de juegos, confabulación, arreglo de partidos, correo electrónico, ingeniería social, estafa o cualquier actividad similar. Lo anterior de conformidad con el Acuerdo de usuario de Electronic Arts Inc, disponible en el siguiente link:

Si un Participante ha recibido una notificación por parte de Electronic Arts Inc indicando su participación en cualquier evento o torneo que ofrezca el juego debido a una conducta u otras violaciones, no podrá participar, en caso de que el Participante se registre y Caracol tenga conocimiento de esta situación con posterioridad, podrá impedir su participación en la Actividad, previa notificación de esta situación.

XI. CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes de la Actividad transfieren plenamente, de manera total, gratuita, y sin reserva alguna, y en todos los países del mundo a Caracol, por el término que las leyes de protección de propiedad intelectual proteccion todos los derechos patrimoniales que recaen sobre todo el material resultante de la ejecución de la Actividad, incluyendo, pero sin limitarse a invenciones, obras literarias, artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes.

Los derechos de autor de todo el material resultante, incluyendo pero sin limitarse a (i) su uso en cualquier medio físico o tradicional, electrónico, óptico o similar, o en general a

cualquier soporte, o medio conocido o por conocer; (ii) su reproducción en todas sus formas, incluso para inclusión audiovisual; el derecho de, multiplicación y distribución; (iii) su promoción y/o publicitación por cualquier medio de comunicación; (iv) su transformación, mejora, arreglo o cualquier otra modificación, (v) su distribución pública, incluyendo la modalidad de puesta a disposición, y (vi) su distribución y explotación, cualquier tipo de explotación que del material resultante se pueda realizar por medio conocido, importación, alquiler, arrendamiento, y préstamo público entre otros, incluyendo la autorización de uso a terceros.

Los derechos de explotación anteriormente mencionados tienen un carácter exclusivo, quedando Caracol facultada para explotar, en cualquier forma y por cualquier medio conocido, en todo el mundo y a perpetuidad, incluyendo sin limitación alguna, promociones, diferentes producciones de Caracol el material resultante de la

Actividad podrá grabar, transmitir, editar, emitir en vivo o en diferido con sus propios equipos o con los de terceros, a discreción de Caracol, el material resultante de la Actividad. Así mismo, el material resultante quedará en cabeza de Caracol, el cual podrá usarse tanto por Caracol como por terceros autorizados por Caracol sin limitación o restricción alguna de tiempo, territorio y

XII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los Participantes y los ganadores reconocen que todas las marcas, nombres comerciales, logotipos, software, diseños y patentes que represente o utilice Caracol, así como la información entregada para el cumplimiento del objeto de la Actividad y que pueda llegar a conocerse por virtud de la Actividad, son propiedad exclusiva de Caracol, en consecuencia, los Participantes y los ganadores no tienen derecho alguno sobre éstos, no podrán utilizarlos en ningún momento. Los presentes términos y condiciones no otorgan derecho de licencia de uso a los Participantes y a los ganadores sobre las marcas que son propiedad de Caracol. Los Participantes y los ganadores reconocen que las marcas, nombres comerciales, software, logotipos, patentes de propiedad de Caracol o sus empresas y sociedades relacionadas, son altamente valiosos para Caracol, razón por la cual se obligan y comprometen a proteger y protegerlas, absteniéndose de ejecutar cualquier acto que pudiera desacreditar o perjudicar dichos nombres y marcas comerciales. Los Participantes, en igual forma entienden que la restricción se hace extensiva a todas las marcas de propiedad y/o administradas por Caracol Arts, Inc.