



## TÉRMINOS Y CONDICIONES

Mediante el presente documento denominado “Términos y Condiciones del “COD MW EQUIPOS (REGISTRO SOLO CAPITÁN)” (en adelante el “Reglamento”) se estipulan las condiciones y restricciones que regirán la actividad que realizará la marca VOLK de propiedad de Caracol Televisión S.A. (en adelante “Caracol”) desarrollando torneo de COD Modern Warfare grupos (en adelante la “Actividad”).

COD MW EQUIPOS (REGISTRO SOLO CAPITÁN)” es una actividad promocional donde las personas podrán demostrar sus habilidades dentro del videojuego COD Modern Warfare, el cual es un juego del Genero Shooter (Disparos en primera persona).

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

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

### 1. ORGANIZADORES

La marca VOLK de propiedad de Caracol, será quien realice la Actividad con el Juego COD Modern Warfare grupos bajo su lineamiento de marca de eventos para terceros, de acuerdo con las directrices enviadas por Activision Inc, creador del videojuego mencionado. Sin embargo, la Actividad no mantiene ninguna relación de afiliación ni patrocinio con Activision Inc. o sus licenciarios.

### 2. VIGENCIA

La Actividad iniciará el día 06 de junio de 2020, día donde se inicia la fase de registro, y finaliza el día 12 de junio de 2020, donde se llevará a cabo la final de la Actividad.

### 3. 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).
- Los datos informados a Caracol deben estar completos de forma correcta y haber sido recibidos durante el periodo inscripción. Los datos inválidos o con información

incompleta, falsa, ofensiva o incorrecta o cuyos datos no sean autorizados serán descalificados, por este simple hecho y sin necesidad de notificación alguna. Caracol se reserva el derecho de comprobar 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. [L]  
[SEP]

- Los Participantes deberán diligenciar un formulario de participación, que incluye los siguientes datos en la página web [www.volkgames.com](http://www.volkgames.com) [L]  
[SEP]
- Cada 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 provocará la aplicación de las medidas legales a que haya lugar. [L]  
[SEP]
- En caso de 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](http://www.volkgames.com). [L]  
[SEP]
- 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. [L]  
[SEP]
- 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 demás situaciones semejantes. [L]  
[SEP]
- El Participante debe tener disponibilidad de tiempo para jugar de manera online todas las rondas en las siguientes fechas:

11 de junio de 5:00 pm a 9:00 pm

12 de junio de 5:00 pm a 9:00 pm

#### 4. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD

- Las personas que no cumplan con lo establecido en el Reglamento. [L]  
[SEP]
  - • Juego: CALL OF DUTY MW EQUIPOS MULTIJUGADOR
  - • Plataformas disponibles para juego: MULTIPLATAFORMA
  - • Se registran solo capitanes
  - • Cupos disponibles: 16 EQUIPOS

- • equipos de 4 jugadores
- • Fecha: jueves 11-octavos y cuartos
- Viernes 12: semifinales y final
- •Horario: partidas desde las 6:00 p.m.
- • Canal de comunicación: Discord: <https://discord.gg/bHx43AW> Discord es una herramienta diseñada para comunidades de videojuegos, donde se pueden crear chats de grupos e interactuar con todos los usuarios de la actividad.
- • Los Participantes deberán realizar el check in a través del canal de Discord cod-mw-multijugador-grupos, una hora antes de las partidas y el cual se cerrará 15 minutos antes del inicio de las partidas. Una vez pasado este tiempo se cantaran los WO correspondientes a los jugadores que no hicieron el check in.
- IMPORTANTE: todos los jugadores deben tener el juego completo
- El torneo se realizará de la siguiente manera:
- Modo de juego: Duelo por equipos
- Equipos de 4 jugadores
- Tiempo límite:10 minutos
- 50 bajas
- Vidas: ilimitadas
- Sin reanimación
- Modo extremo
- Ventajas: NO
- Rachas de bajas: NO
- Mapas: KING-AISLE9-ATLAS SUPERSTORE
- Octavos-cuartos y semifinal: eliminación directa
- Gran final al mejor de tres partidas

## • 5. DINÁMICA DE JUEGO

- Los participantes a la hora indicada iniciaran ingresan al juego.
- La configuración de los personajes no tiene prohibiciones en esta modalidad.
- en el discord cod-mw-multijugador-grupos, se indicará a que perfil aceptar para que los capitanes sean invitados a la partida.
- los capitanes deben invitar a sus compañeros y seleccionar una facción designada por Volk.
- Se iniciará partida 5 minutos después que se inviten a los capitanes.
- cada capitán deberá subir pantallazo de resultados al Discord cod-mw-multijugador-grupos, donde se vea posición y muertes.
- Si un capitán no envía las pruebas dentro del límite de tiempo (5 minutos después de finalizada la partida), no serán tomadas en cuenta.
- Si algún resultado no está muy claro para el Game Master, él podrá solicitar unas pruebas para ver si la información dada es correcta.
- La final se jugará al mejor de tres partidas.
- Es muy importante si tienen alguna duda hacerla saber antes del torneo.

## 6. RESTRICCIONES

1.Cada Participante deberá realizar el Check In en el canal de Discord asignado una media hora antes de [SEP] la partida (establecida en secciones anteriores) y el cual se cerrará 15 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego.

[SEP]

2.Caracol no será responsable de los requerimientos mínimos de conexión a internet, de sus fallas 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 online. [SEP]

3.Caracol y Volk no será responsable de jugadores que disputen las partidas en otros medios como:

- teclados
- mandos

## 7. 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. [L] [SEP]

- . 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. [L] [SEP]
  - . 7.1.3. Desconexión del servidor: Todos los Participantes que pierdan su conexión al juego debido a un problema con el servidor del juego. [L] [SEP]
  - . 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. [L] [SEP]
  - . 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 [L] [SEP]
8. 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.) [L] [SEP]
9. 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. [L] [SEP]
10. Caracol estará disponible para responder preguntas de cada Participante y proporcionar ayuda adicional a lo largo de esta a través del canal oficial de apoyo al Participante que se encuentra [L] [SEP] en el Discord asignado. [L] [SEP]
11. En caso de que ACTIVISION, con el juego COD Modern Warfare grupos de alguna alerta o presente una falla [L] [SEP] general para todos los Participantes, se reprogramará la fecha informando por medio de la página [www.volkgames.com](http://www.volkgames.com) la nueva fecha y hora asignada. [L] [SEP]
12. Caracol nombrará a los jueces para determinar el cumplimiento de todas las reglas oficiales. Todas las decisiones de los jueces son definitivas, inapelables y obligatorias para todos los Participantes. El no cumplir plenamente con todas las reglas oficiales, será motivo de descalificación inmediata de la Actividad. [L] [SEP]
13. En caso de alguna reclamación por parte de los Participantes deberán informarlo a

Caracol por medio del email [volktorneos@caracoltv.com.co](mailto:volktorneos@caracoltv.com.co) con el asunto reclamación de partido e incluir: nombre del Participante, grupo de juego y partida de reclamación del 1 al 3. Con un máximo de tiempo de 10 minutos finalizada la partida. Pasado este tiempo, no se tendrá en cuenta ninguna reclamación. [L] [SEP]

14. Se solicita que los Participantes graben cada uno de sus juegos durante la Actividad a través de las herramientas de su respectiva plataforma.
  - 14.1. 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. [L] [SEP]
  - 14.2. 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.
    - 14.2.1. 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. [L] [SEP]
    - 14.2.2. 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. [L] [SEP]
    - 14.2.3. Caracol podrá modificar la tabla de puntuaciones dado el caso de disputa y notificará por el canal de Discord a los Participantes implicados. [L] [SEP]
15. Caracol se reserva el derecho a modificar, suspender o terminar la Actividad unilateralmente. Igualmente, Caracol podrá excluir la participación de determinadas personas, si consideran que estas han incurrido en prácticas desleales o fraudulentas durante, o previamente a la realización de la Actividad. [L] [SEP]
16. Al participar en la Actividad, los Participantes aceptan total y completamente los presentes términos y condiciones. Su incumplimiento conllevará la exclusión de los Participantes en la participación de la misma. [L] [SEP]

## 8. USO DE IMÁGENES DE LOS GANADORES Y/O PARTICIPANTES

Los Participantes autorizan sin límite de medios, tiempo y territorio y de manera gratuita a Caracol para que de forma directa o por intermedio de terceros, registre y fije en medios

sonoros, fotográficos y/o audiovisuales aspectos de su imagen, como la representación gráfica de su cara, cuerpo, silueta o cualquier otro tipo de forma o aspecto, que le identifique bajo cualquier medio conocido o por conocer, así como su voz, y demás características asociadas a su imagen. Dicha autorización se entiende no solo de parte del Participante sino de las personas que participen en la foto o video que envíen, para lo cual el aspirante mantendrá indemne a Caracol de cualquier reclamación que se pueda presentar de parte de los terceros que aparezcan en la foto o video.

## 9. 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 dicha autorización a su vez acepta la Política de Tratamiento de la Información que se encuentra en <https://www.caracoltv.com/>

## 10. CONDICIONES GENERALES

- Los Participantes desisten de cualquier reclamo que pudieran efectuar por la disminución de sus ingresos o cualquier otro daño o perjuicio que se les pudiera derivar de su participación en la Actividad. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>
- Caracol se reserva el derecho de modificar en cualquier momento cualquier aparte de los presentes términos y condiciones con el compromiso de comunicar y publicitar las nuevas bases, 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](http://www.volkgames.com) y/o vía correo electrónico, las nuevas condiciones. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>
- 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. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>
- Caracol no se hace responsable por: (i) las caídas de la página y/o la falla en el suministro del servicio de internet de la página web: [www.volkgames.com](http://www.volkgames.com) (en adelante el "Portal") o respecto 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 telecomunicaciones 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 físicos o lógicos causados a los sistemas de los Participantes y/o terceros, (iii) por los daños o perjuicios ocasionados por suplantaciones de personalidad, fraudes o cualquier utilización indebida de la página por parte de los Participantes, sus padre y/o representantes, (iv) la información suministrada por los Participantes, (v) errores mecanográficos y/o tipográficos que aparezcan en el contenido del Portal, o aquellos en que puedan incurrir los usuarios

en el manejo de comandos al momento de participar en los juegos y concursos de la página y/o aplicativos, (vi) Caracol no acepta responsabilidad por inscripciones tardías, perdidas, incompletas, incorrectas, incorrectamente presentadas, demoradas, ilegibles, corruptas o mal dirigidas o información provista por un participante ya sea debido a un error, omisión, alteración, intervención, borrado, hurto, destrucción, transmisión interrumpida, error de comunicación, ataque de virus, invasión de data no autorizada, corrupción de data, falla de software o hardware o cualquier otra causa. [SEP]

- 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 técnico o informático, cuando quiera que intente la intrusión al código de la página o incumpla de forma alguna las bases y dinámicas de la Actividad. [SEP]
- Con la entrega, envío y/o 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 circular única 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. [SEP]
- Si alguna 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. [SEP]
- Los Participantes indemnizarán y mantendrán indemne a Caracol, a sus directores, vendedores, subordinados, empleados, 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), cualquiera 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 ayuden a realizar las actividades por cuenta de los Participantes y los ganadores. [SEP]
- No habrá ningún vínculo laboral entre los Participantes 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. [SEP]
- Los Participantes no podrán tener un comportamiento tóxico en la Actividad, entendiendo el mismo como acoso o conductas irrespetuosas, uso de lenguaje abusivo y



ofensivo, abandono de juegos, sabotaje de juegos, confabulación, arreglo de partidos, correo basura, ingeniería social, estafa o cualquier Actividad similar. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

## <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub> 11. CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

Los Participantes de la Actividad transfieren plenamente, de manera total, gratuita, y sin limitación alguna, y en todos los países del mundo a Caracol, por el término que las leyes confieren protección 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 y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes.

Por medio de su participación en la Actividad, son cedidos todos y cada uno de los derechos patrimoniales de autor de todo el material resultante, incluyendo pero sin limitarse a (i) su uso a través de cualquier medio físico o tradicional, electrónico, óptico o similar, o en general a través de cualquier soporte, o medio conocido o por conocer; (ii) su reproducción en todas su modalidades, incluso para inclusión audiovisual; el derecho de, multiplicación y almacenamiento; (iii) su promoción y/o publicitación por cualquier medio de comunicación masiva; (iv) su transformación, mejora, arreglo o cualquier otra modificación, (v) su comunicación pública, incluyendo la modalidad de puesta a disposición, y (vi) su distribución y, en general, cualquier tipo de explotación que del material resultante se pueda realizar por cualquier medio conocido, importación, alquiler, arrendamiento, y préstamo público entre otros, incluyendo la autorización de uso a terceros.

Los mecanismos de explotación anteriormente mencionados tienen un carácter eminentemente enunciativo, quedando Caracol facultada para explotar, en cualquier momento y por cualquier medio conocido, en todo el mundo y a perpetuidad, incluyendo sin limitarse a, promociones, diferentes producciones de Caracol el material resultante de la Actividad.

Caracol podrá grabar, transmitir, editar, emitir en vivo o en diferido con sus propios equipos o 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 terceros autorizados por Caracol sin limitación o restricción alguna de tiempo, territorio y medios.

## 12. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los Participantes y los ganadores reconocen que todas las marcas, nombres comerciales, lemas comerciales, software, diseños y patentes que represente o utiliza Caracol, así como la información entregada para el cumplimiento del objeto de la Actividad y que pueda llegar a conocer por virtud de la Actividad, son propiedad exclusiva de Caracol, en consecuencia, los Participantes y los ganadores no tiene derecho alguno sobre éstos, no podrá 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, diseños y patentes de propiedad de Caracol o sus empresas y sociedades relacionadas, son activos altamente valiosos para Caracol, razón por la cual se obligan y comprometen a respetarlas y protegerlas, absteniéndose de ejecutar cualquier acto que pudiera desacreditar o perjudicar dichos nombres y marcas comerciales. Los Participantes, en igual forma entienden que dicha restricción se hace extensiva a todas las marcas de propiedad y/o administradas por ACTIVISION INC