

VOLK BATTLE ROYALE Featuring FORTNITE 2020

Mediante el presente documento denominado “Términos y Condiciones de VOLK BATTLE ROYALE Featuring FORTNITE 2020 (en adelante el “**Reglamento**”) se estipulan las condiciones y restricciones que regirán la actividad que realiza y organiza Max Mind Agency S.A.S (en adelante el “Organizador”) con la colaboración de la marca VOLK de propiedad de Caracol Televisión S.A. (en adelante “**Caracol**”) (conjuntamente las “Partes”) desarrollando VOLK BATTLE ROYALE Featuring FORTNITE 2020 del 5 de agosto de 2020 al 23 de agosto de 2020 (en adelante “**la Actividad**”).

VOLK BATTLE ROYALE Featuring FORTNITE 2020 es una actividad donde las personas podrán demostrar sus habilidades dentro del videojuego FORTNITE, el cual es un juego del Genero Battle Royale (supervivencia).

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

El participante al inscribirse en el torneo VOLK BATTLE ROYALE Featuring FORTNITE 2020 en la página web www.volkgames.com está aceptando estos términos y condiciones.

MARCAS PARTICIPANTES

Caracol a través de la marca Volk será quien opera la Actividad organizada y realizada por la marca Max Mind Agency S.A.S

Este evento no está patrocinado, respaldado ni administrado por Epic Games, Inc.

I. VIGENCIA

La Actividad iniciará el día 5 de agosto de 2020, día donde se inicia la fase de registro, y finaliza el día 23 de agosto de 2020, donde se llevará a cabo la final de la Actividad.

II. 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 contraseña) en caso de ser uno de los ganadores de la Actividad.**

- Los Participantes deberán tener una cuenta bancaria a su nombre.
- El Participante debe tener nacionalidad colombiana y ser residente en Colombia.
- **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, 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.**
- Los Participantes deberán diligenciar un formulario de participación, que incluye los siguientes datos en la página web www.volkgames.com
 - Nombres y apellidos completos
 - Usuario
 - Correo electrónico
 - Fecha de nacimiento
 - Perfil de juego tal y como aparece en el juego FORTNITE
 - PC- Usuario cuenta Epic Games
 - Play Station – Play Station ID
 - Xbox One – Gamertag
 - Nintendo Switch - Nintendo ID
 - Ciudad
 - Celular
- 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.
- Fecha de inscripción: desde el 5 de agosto de 2020 desde las 03:00 p.m. hasta el 9 de agosto a las 11:59 p.m. o hasta completar los 540 Participantes, siempre y cuando sea antes de la fecha de cierre, lo que primero ocurra.

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.

- Se recomienda a cada Participante verificar los datos ingresados en el formulario ya que las Partes no se hacen responsables por datos mal digitados o erróneos durante el registro.
- Luego de diligenciar el formulario, e inscribirse al torneo el Participante recibirá un correo de bienvenida con la confirmación de la inscripción (con un máximo de luego de la inscripción). Posteriormente, llegará otro correo con la dinámica e indicaciones de la Actividad. (con un máximo de 24 horas luego del anuncio de grupos).

- **Se recomienda a cada Participante revisar su correo permanentemente, tanto su bandeja de entrada como spam, correo no deseado o promociones, con el fin de tener el conocimiento de verificación.** Las Partes no se hacen responsables, si al Participante no le llegan los correos.
- Las Partes no se hacen responsables 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.
- Las Partes, podrán liberar cupos si encuentra alguna inconsistencia dentro del registro, informando al jugador vía email la liberación del puesto (email registrado en la plataforma Volkgames.com)
- **El Participante debe tener disponibilidad completa de tiempo para jugar de manera online las 5 rondas en las siguientes fechas:**

RONDA 1 y 2:

- Grupo A, B y C: lunes 17 de agosto de 2020 desde las 8:30 a.m.
- Grupo D, E y F: lunes 17 de agosto de 2020 desde las 10:30 a.m.

RONDA 3:

- Grupo A, B y C: lunes 17 de agosto de 2020 desde las 1:00 p.m.
- Grupo D, E y F: lunes 17 de agosto de 2020 desde las 1:00 p.m.

RONDA 4:

- Grupo A, B y C: martes 18 de agosto de 2020 desde las 6:00 p.m.
- Grupo D, E y F: miércoles 19 de agosto de 2020 desde las 6:00 p.m.

RONDA 5:

- Grupo A, B y C: sábado 22 de agosto de 2020 desde las 1:00 p.m.
- Grupo D, E y F: sábado 22 de agosto de 2020 desde las 1:00 p.m.

FINAL:

Gran Final: Domingo 23 de agosto de 2020 desde la 11:00 a.m.

III. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD

- Menores de edad
- Extranjeros residentes en Colombia
- Empleados de las Partes, como tampoco sus familiares hasta el primer grado de consanguinidad y civil
- Las personas que no cumplan con lo establecido en el Reglamento.

IV. DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

1. Juego: FORTNITE
2. Plataformas disponibles para juego: PC – PlayStation 4 – Xbox One – Nintendo Switch
3. Cupos disponibles. 540 cupos

4. Canal de comunicación con Caracol – Discord: <https://discord.gg/gBbb8uj> **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.
5. Email: volktorneos@caracoltv.com.co
6. Versión de juego: Última actualización a la fecha por parte de EPIC GAMES
7. Todo Participante deberá aceptar y cumplir con el Reglamento, y [los términos de uso](#) del Juego FORTNITE, elaborados por Epic Games Inc.

V. FASES DE LA ACTIVIDAD

Fase de inscripción de la Actividad:

Fecha: 5 de agosto de 2020 desde las 3:00 pm hasta el 9 de agosto de 2020 a las 11:59 p.m., o hasta completar 540 Participantes, siempre y cuando sea antes de la fecha de cierre, lo que primero ocurra.

Finalizada la fecha de inscripción, el día 9 de agosto de 2020 se publicarán el día 13 de agosto los 6 grupos con sus respectivos Participantes y el horario de juego. De igual forma, se le notificará a cada Participante vía correo electrónico la información correspondiente a su participación.

Fase Clasificatoria de la Actividad:

Fechas: lunes 17, martes 18, miércoles 19 y sábado 22 de agosto de 2020.

- En esta fase los Participantes estarán divididos en 6 grupos compuesto máximo por 90 Participantes cada uno.
- 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 15 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego. (La clave de ingreso es única e intransferible).
- Para entendimiento de los Participantes, 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. En igual sentido, se entiende por Check In la confirmación 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.
- Cada grupo disputará 5 juegos en la partida privada asignada en el modo Battle royal Arena en solitario.
- **A partir del envío de la clave de cada partida el participante tendrá únicamente un máximo de 6 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 8 minutos no ha ingresado no se le asegura al participante que pueda jugar la partida, esto dado que el juego tiene un tiempo límite para realizar la vinculación.**
- El Modo Battle Royal consiste en el ingreso de una cantidad determinada de personas a un mapa, donde paulatinamente se eliminarán entre sí y solo uno será el superviviente.
- En cada uno de los juegos los Participantes podrán obtener un número de puntos según el sistema de puntuación que a continuación se describe.

Sistema de puntuación de la Actividad:

Modo de Juego: Battle Royale

Arena en Solitario

- Victoria Magistral = 10 Puntos
- 2 a 5 puesto = 7 Puntos
- 6 a 10 puesto = 5 Puntos
- 11 al 20 puesto = 3 puntos
- Del puesto 21 en Adelante = 0 Puntos
- Cada eliminación (kill) tiene un punto (1) adicional.

Finalizados las 5 partidas se realizará la sumatoria de puntos en donde los 15 primeros Participantes de cada grupo con más puntos se clasificarán a la fase final.

En caso de empate de puntos de la Actividad:

Los desempates se determinarán en el orden presentado aquí: (1) Mayor número de victorias Magistrales; (2) eliminaciones promedio en la sesión; (3) promedio de clasificación en las sesiones; y por última opción una partida entre los jugadores empatados. (modo de juego a discreción del organizador).

En caso de que no se completen los 540 cupos se crearan los grupos con un promedio de igualdad en Participantes. Esto da la posibilidad que uno o más grupos queden con un número impar de Participantes.

Si este ítem se da, para el grupo de la final se realizará un grupo equilibrado en participantes respecto al número de inscritos y habilitados en la fase de grupos.

En caso de que la fase final no complete un cupo de 90 participantes, puesto que la fase de grupos no complete los 540 participantes se creara un grupo con un promedio de igualdad en Participantes.

Estas reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego competitivo de la Actividad y están destinadas a promover una competencia dinámica y ayudar a garantizar que todo juego competitivo de la Actividad sea divertido, justo y libre de comportamiento tóxico.

Fase Final.

Fecha: agosto 23 de 2020 desde la 11:30 p.m.

- En esta fase participarán los 90 Participantes clasificados de la fase anterior, los cuales conformarán un solo grupo.
- 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 15 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego. (La clave de ingreso es única e intransferible)

- El Participante que no realice el check in no podrá unirse a la partida, si se presenta para la segunda o siguientes partidas deberá reportarse en el DISCROD.
- Se disputará 6 en la partida privada asignada en el modo Battle royal arena en solitario individual.
- **A partir del envío de la clave de cada partida el participante tendrá únicamente un máximo de 6 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 8 minutos no ha ingresado no se le asegura al participante que pueda jugar la partida, esto dado que el juego tiene un tiempo límite para realizar la vinculación.**
-
- En cada uno de los juegos los Participantes podrán obtener un número de puntos según el Sistema de Puntuación.

Modo de Juego: Battle Royale

Arena en Solitario

- Victoria Magistral = 10 Puntos
 - 2 a 5 puesto = 7 Puntos
 - 6 a 10 puesto = 5 Puntos
 - 11 al 20 puesto = 3 puntos
 - Del puesto 21 en Adelante = 0 Puntos
 - Cada eliminación (kill) tiene un punto (1) adicional
- Finalizados las 6 partidas se realizará la sumatoria de puntos en donde el ganador de la Actividad será quien más puntos haya obtenido.

Cronograma de Fases:

AGOSTO						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
						1
2	3	4	5	6	7	8
			INSCRIPCIÓN			
9	10	11	12	13	14	15
INSCRIPCIÓN				ANUNCIO DE GRUPOS		
16	17	18	19	20	21	22
	GRUPO A-B-C-D-E-F	GRUPO A-B-C	GRUPO D-E-F			GRUPO A-B-C-D-E-F
23	24	25	26	27	28	29
FINAL						
30	31					

PASO A PASO DE CÓMO ENTRAR A LA PARTIDA

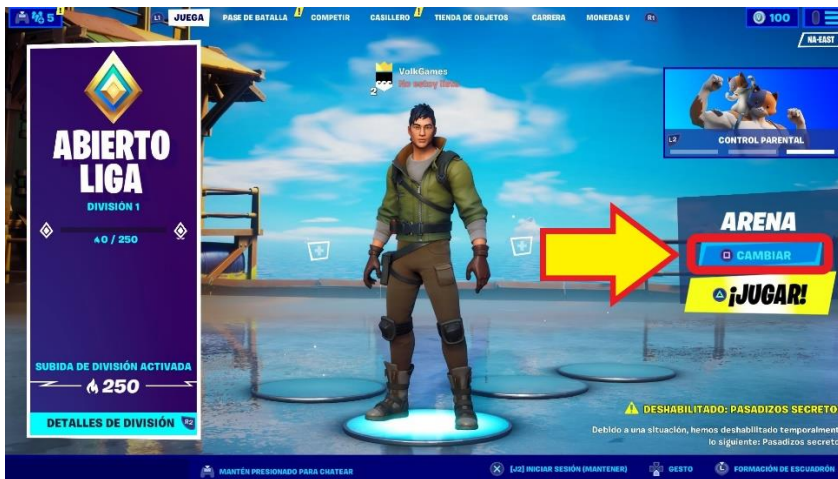
A continuación, les explicamos la forma de ingresar a la partida privada una vez tengan la clave dada por nuestro canal de Discord.

PASO 1

Ingresamos al juego FORTNITE y seleccionamos el modo Batalla campal.

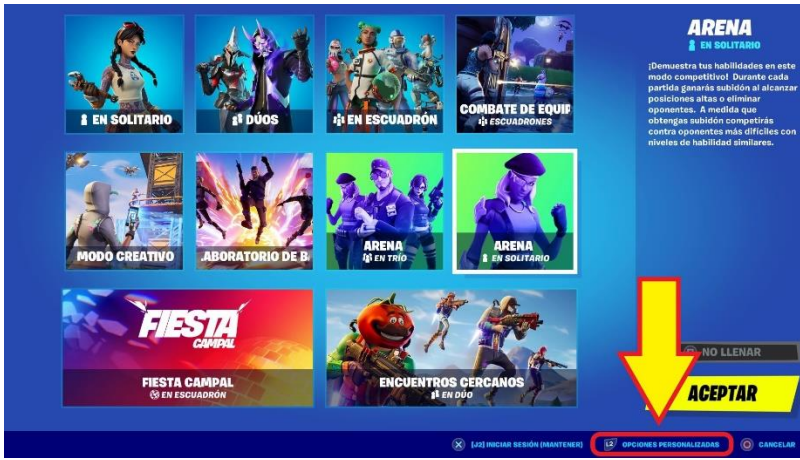


Cambiamos el modo de juego.



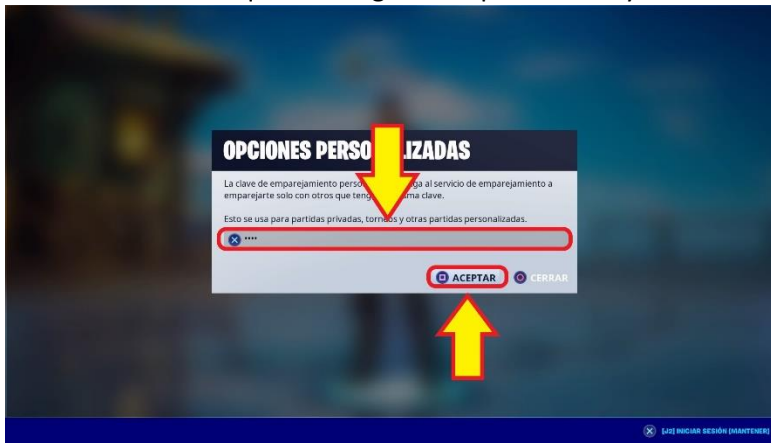
PASO 2

Ingresamos a opciones personalizadas.



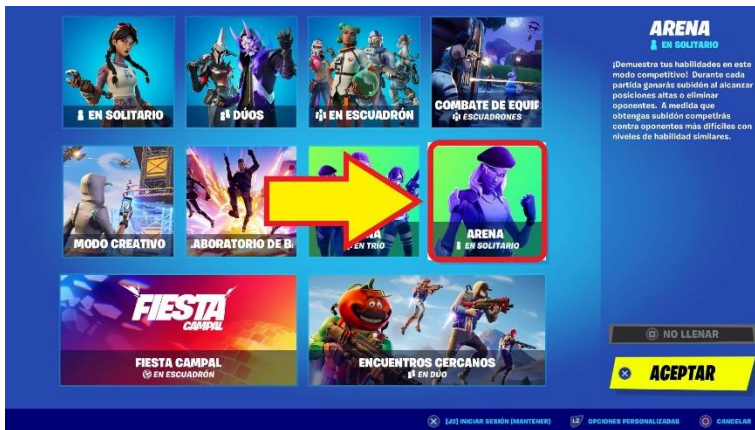
PASO 3

Escribimos la Clave que nos asigna Volk por Discord y le damos en ACEPTAR.



PASO 4

Entramos Arena En solitario.



PASO 5

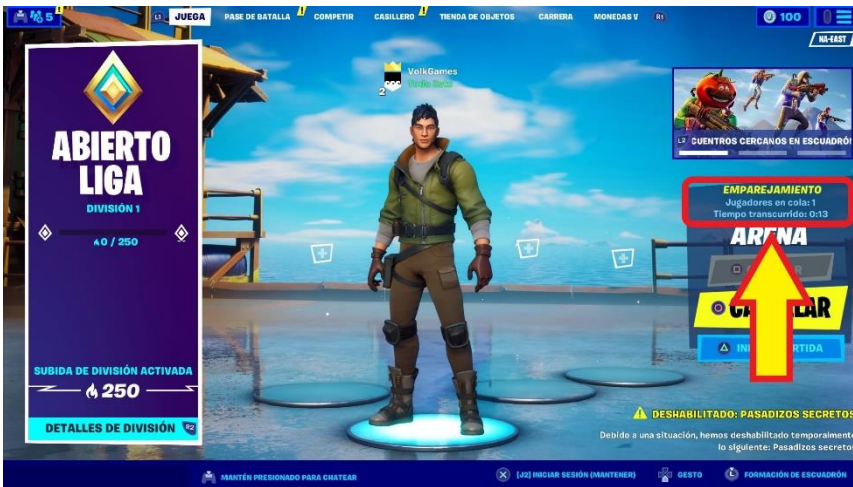
Revisamos que estemos en EE. UU Costa Este y luego le damos en Jugar.



PASO 6

Y listo ya estamos en espera de iniciar la partida.

Recuerden: **A partir del envío de la clave de cada partida el participante tendrá únicamente un máximo de 6 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 8 minutos no ha ingresado no se le asegura al participante que pueda jugar la partida, esto dado que el juego tiene un tiempo límite para realizar la vinculación.**



CÓMO ENVIAR EL RESULTADO

Los resultados serán tomados directamente por Volk, pero si tienen alguna duda sobre el puntaje pueden tomar una foto o pantallazo del resultado final y tenerlo como prueba.

VI. RESTRICCIONES

1. Queda prohibida la participación de personas menores de 18 años.
2. Cada 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 15 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego.
3. Si el Participante llega a la segunda partida o tercera solo se le contará la puntuación de las partidas jugadas.

4. Las Partes no serán responsables 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 y de los equipos durante la Actividad al ser una competencia online.
5. En caso que un Participante no se presente en el horario de su grupo asignado no podrá participar y estará determinado como puntuación nula.
6. Si un Participante no llega a la hora de inicio de un juego determinado, se considerará que terminó en el último lugar con cero eliminaciones para esa partida perdida.
7. En caso de que, durante cualquier partida disputada en la Actividad, se genere una falla ajena a las Partes, se determinará no reiniciar la partida y el resultado quedara según lo convalide los servidores de EPIC GAMES:

7.1. Fallas ajenas a las Partes:

- 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
 - 7.1.6.** El jugador que no ingrese en el tiempo estipulado a la partida y no pueda ingresar no tendrá derecho a reclamar. **(A partir del envío de la clave de cada partida el participante tendrá únicamente un máximo de 6 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 8 minutos no ha ingresado no se le asegura al participante que pueda jugar la partida, esto dado que el juego tiene un tiempo límite para realizar la vinculación).**
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.)
 9. Al participar en la Actividad, las Partes se liberan de cualquier responsabilidad en relación con la participación de un individuo en la misma, incluyendo los daños y perjuicios, lesiones personales o enfermedades resultantes que surjan durante o después de la participación en la Actividad.
 10. Caracol estarán disponibles 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 en el Discord asignado.

11. En caso de que EPIC GAMES, con el juego FORTNITE, de alguna alerta o presente una falla general para todos los Participantes, se reprogramará la fecha informando por medio de la página www.volkgames.com la nueva fecha y hora asignada.
12. Las Partes serán quien determinen el cumplimiento del Reglamento y las reglas de Epic Games. Todas las decisiones de las Partes son definitivas, inapelables y obligatorias para todos los Participantes. El no cumplir plenamente con todas las mismas, será motivo de descalificación inmediata de la Actividad.
13. En caso de alguna reclamación por parte de los Participantes deberán informarlo a Caracol por medio del email volktorneos@caracol.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.
14. Se solicita que los Participantes graben cada uno de sus juegos durante la Actividad a través de las herramientas de su respectiva plataforma (pc o consola).
 - 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.
 - 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, las Partes no tendrán en cuenta el caso.
 - 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.
 - 14.2.3. Las Partes podrán modificar la tabla de puntuaciones dado el caso de disputa y notificarán por el canal de Discord a los Participantes implicados.
15. Las Partes se reservan el derecho a modificar, suspender o terminar la Actividad unilateralmente, Igualmente, las Partes podrán 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.
16. Al participar en la Actividad, los Participantes aceptan total y completamente el presente Reglamento. Su incumplimiento, total o parcial, conllevará la exclusión de los Participantes en la participación de la Actividad.

VII. PREMIACION

1. El torneo tendrá la siguiente premiación en pesos colombianos moneda corriente:
Bolsa de premios por una suma de nueve millones de pesos (\$9.000.000) Mct

Posición	Premiación
1	\$ 3.000.000
2	\$ 1.500.000

3	\$ 600.000
4	\$ 600.000
5	\$ 600.000
6	\$ 400.000
7	\$ 400.000
8	\$ 400.000
9	\$ 400.000
10	\$ 100.000
11	\$ 100.000
12	\$ 100.000
13	\$ 100.000
14	\$ 100.000
15	\$ 100.000
16	\$ 100.000
17	\$ 100.000
18	\$ 100.000
19	\$ 100.000
20	\$ 100.000

2. Entrega de premios

2.1. Los ganadores deberán adjuntar los siguientes documentos, al correo volktorneos@caracoltv.com.co con el asunto Ganador Fortnite: i) cedula de ciudadanía del Participante, ii) certificación bancaria con vigencia no mayor a treinta (30) días referenciando su número de cuenta. El titular de estos documentos debe ser de la persona quien se registró a la página www.volkgames.com y quien participó en la Actividad. Estos documentos deberán enviarlos dentro de los 5 días siguientes a la fecha de la final. Por ningún motivo se recibirán documentos de terceros (cedula o cuenta bancaria).

Dentro del cuerpo del correo colocar el nombre con el que se registró a www.Volkgames.com.

El débito o costo de transferencia que realice la entidad bancaria será tomado del neto del premio. En ningún caso el Organizador consignará un excedente o asumirá a estos costos de descuento o retención realizado por la entidad bancaria.

3. El Organizador será el único responsable de entregar los premios.
4. El premio será entregado en un periodo no mayor a treinta (30) días calendario.
5. El premio es personal e intransferible, por lo que el ganador deberá descargar, diligenciar y enviar el acta de entrega al correo volktorneos@caracoltv.com.co, que se le enviará al correo que el Participante registro en la página www.Volkgames.com.

6. En caso de que el ganador no cumpla con los términos y condiciones aquí plasmados; no reclame el premio dentro del periodo indicado o no entregue la totalidad de los documentos o no los entregue dentro del término indicado, se otorgará el premio al siguiente Participante en posición que cumpla con lo aquí indicado y así sucesivamente hasta entregar el premio. En caso de que suceda este ítem, y el siguiente participante ya haya reclamado el premio, se les comunicara para el pago excedente, si fuese necesario, y se realizaría el llamado al Participante número 21 y así sucesivamente.
7. El ganador deberá tener en cuenta las retenciones y/o impuestos legales que correspondan con el premio, de acuerdo a los parámetros de ganancia ocasional, los cuales deberá asumir en su totalidad.
8. Los ganadores deberán suscribir un acta de entrega del premio, la cual debe completar y firmar. Si algún ganador rechaza el premio también se procederá a suscribir un acta donde se detalle lo sucedido.
9. Los ganadores reconocen que comprenden y aceptan los riesgos relacionados al uso y disfrute del premio, por lo tanto, reconocen y asumen todos los posibles riesgos derivados del mismo incluyendo pérdidas de bienes, daños y/o lesiones físicas, incluida a muerte.
10. El premio se entregará verificando lo datos registrados por el Participante, de tal manera que, si hay datos no reales, falsos o imprecisos, no habrá lugar a la entrega del premio y las Partes se reservan el derecho de iniciar acciones legales.
11. Caracol ni el organizador no asumirán ningún gasto relacionado con el traslado, estadía y/o manutención de los Participantes relacionados con su participación en la Actividad ni con el reclamo del premio.

VIII. 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 y a terceros autorizados por este, para que de forma directa o por intermedio de terceros, realice la fijación en medios sonoros, fotográficos y/o audiovisuales y realice la transmisión, sincronización, emisión y comunique al público, incluyendo la puesta a disposición, 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, así como su voz, y demás características asociadas a su imagen.

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 dicha autorización a su vez acepta la Política de Tratamiento de la Información que se encuentra en www.volkgames.com

X. 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, tales como, pero no limitarse a: económicos, psicológicos, laborales, sociales, familiares, etc.

- Las Partes se reservan el derecho de modificar en cualquier momento cualquier aparte del presente Reglamento con el compromiso de comunicar y publicitar las nuevas bases, fechas y condiciones de tal forma que puedan darse a conocer a los Participantes, a través de la página www.volkgames.com y/o vía correo electrónico.
- Si la operación de la Actividad se llega a ver afectada por circunstancias que estén fuera del control razonable de las Partes o que constituyan fuerza mayor, caso fortuito o culpa de terceros, el Organizador podrá cancelar de la Actividad, y los Participantes no tendrán derecho a reclamo alguno contra las Partes
- Las Partes no se hacen 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 (en adelante el “Portal”) o respecto de cualquier aplicativo de su propiedad, quedando exoneradas 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 el Portal 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 del Portal por parte de los Participantes, (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 del Portal y/o aplicativos, (vi) Las Partes no aceptan responsabilidad por inscripciones tardías, perdidas, incompletas, incorrectas, demoradas, ilegibles, 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.
- Las Partes se reservan el derecho a excluir y eliminar 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 y del Reglamento.
- Con el registro, y/o participación, los Participantes aceptan todas los términos y condiciones establecidos en el Reglamento. 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.
- Si alguna disposición de este Reglamento se considerara ilegal, nula o por cualquier razón inaplicable, dicha disposición se considerará divisible de este Reglamento y no afectará la validez y aplicabilidad de las disposiciones restantes.

- Los Participantes y ganadores indemnizarán y mantendrán indemne a el organizador y a Caracol, a sus directores, vendedores, subordinados, empleados, colaboradores, sociedades filiales y subordinadas, entre otros, de cualquier responsabilidad, reclamación, perjuicios, pérdida, pleito, acción legal, embargo, pago, sanción, multa, 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: i) cualquier acción u omisión de su parte; ii) de su participación en la Actividad, iii) de su traslado a algún lugar con el fin de participar en la Actividad o para recoger el premio.
- No habrá ningún vínculo laboral entre los Participantes y las Partes, 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 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.
- Si algún Participante ha recibido una notificación por parte de Epic Games, Inc. impidiendo 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 inscriba y las Partes tengan conocimiento de esta situación con posterioridad, podrán impedir su participación en la Actividad, previa notificación de esta situación.

Los Participantes se obligan guardar la más estricta confidencialidad sobre información reservada y privada de las Partes a la que tenga acceso como consecuencia de su participación en la Actividad. En cumplimiento de esta obligación, los Participantes se comprometen a no revelar esta información a terceros o a darle un uso ilegal o distinto al autorizado por las Partes

XI. CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Los Participantes de la Actividad transfieren plenamente, de manera total, gratuita, y sin limitación alguna de tiempo, medios y territorio todos los derechos patrimoniales a las Partes 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, digital, óptico o similar, o en general a través de cualquier soporte, o medio conocido; (ii) su reproducción en todas su modalidades; (iii) su promoción y/o publicitación por cualquier medio de comunicación masiva; (iv) su transformación, adaptación, 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. .

XII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los Participantes y los ganadores reconocen que todas las marcas, nombres comerciales, lemas comerciales, software, diseños y patentes que representen o utilicen las Partes, 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 las Partes, en consecuencia, los Participantes y los ganadores no tiene derecho alguno sobre éstos y no podrá utilizarlos en ningún momento. El presente Reglamento no otorgan derecho de licencia de uso a los Participantes y a los ganadores sobre los elementos que son propiedad de las Partes protegidos por el derecho de propiedad intelectual. Los Participantes y los ganadores reconocen que las marcas, nombres comerciales, software, diseños y patentes de propiedad de las Partes o de sus empresas y sociedades relacionadas, son activos altamente valiosos para las Partes, razón por la cual se obligan y comprometen a respetarlas y protegerlas, absteniéndose de ejecutar cualquier acto que pudiera desacreditar o perjudicarlos. Los Participantes y ganadores, en igual forma entienden que dicha restricción se hace extensiva a todas las marcas de propiedad y/o administradas por Epic Games, Inc.