



TÉRMINOS Y CONDICIONES

Mediante el presente documento denominado “Términos y Condiciones del **MEMBERS ON FIRE** (en adelante el “Reglamento”) se estipulan las condiciones y restricciones que regirán la actividad que realiza y organiza **SAMSUNG COLOMBIA** (en adelante el “Organizador”) con el apoyo de VOLK, plataforma online de eSports y de videojuegos, que agrupa una comunidad de gamers del país de propiedad de Caracol Televisión S.A (en adelante “**Caracol**”), quien se encargará de operar la actividad (conjuntamente las “Partes”) desarrollando torneo de **SAMSUNG FREE FIRE** (en adelante la “Actividad”).

MEMBERS ON FIRE es una actividad promocional donde las personas podrán demostrar sus habilidades dentro del videojuego **FREE FIRE**, el cual es un juego del Género Battle Royale (supervivencia).

La Actividad estará dirigida a personas residentes en el territorio colombiano y usuarios de Samsung Members (actividad a nivel nacional)

La Actividad implica la decisión de los participantes de obligarse por el Reglamento y por las decisiones de las Partes, 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 no está de acuerdo con ellos, tiene la opción de no inscribirse.

El participante miembro de Samsung Members al inscribirse en el torneo **MEMBERS ON FIRE** dentro de la aplicación Samsung Members, está aceptando este Reglamento.

1. ORGANIZADOR Y OPERADOR

Caracol a través de **Volk** será quien opera la Actividad organizada y realizada por el Organizador del torneo **SAMSUNG FREE FIRE** bajo su lineamiento de marca de eventos para terceros, de acuerdo con las directrices enviadas por **GARENA.**, creador del videojuego **FREE FIRE**. Sin embargo, la Actividad no mantiene ninguna relación de afiliación ni patrocinio con **GARENA** o sus licenciatarios.

2. VIGENCIA

La Actividad iniciará el día 12 de junio de 2021, día donde se inicia la fase de registro, y finaliza el día 10 de julio de 2021, 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 e indicados a lo largo del Reglamento:

- El participante es la persona que se registrada en Samsung Members y quien deberá ingresar al banner correspondiente al torneo diligenciar el formulario con los datos solicitados, aceptar el Reglamento, términos y condiciones y demás documentos indicados en el presente documento y quien disputará las partidas que le correspondan. (en adelante el **Participante o los Participantes**, según corresponda).

1. Ingresar a la app Samsung Members
 2. Seleccionar el banner que corresponda al torneo Members on Fire.
 3. Diligenciar los datos del formulario.
 4. Aceptar términos y condiciones.
- 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.
 - El Participante debe tener nacionalidad colombiana y ser residente en Colombia.
 - Los datos informados a las Partes 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. Las Partes se reservan 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 participar en la Actividad.
 - 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 13 de junio de 2021 desde las 09:00 am hasta el 26 de junio a las 11:59 Pm o hasta completar los 672 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 a la Actividad el Participante recibirá un correo de bienvenida con la confirmación de la inscripción (con un máximo de 72 horas luego de la inscripción). Posteriormente, llegará otro correo con la dinámica e indicaciones de la Actividad (con un máximo de 12 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. Por lo tanto, si el Participante no se reporta al canal de comunicación (Discord) su cupo quedará desierto y no podrá participar.

- 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 y elementos semejantes.
- Las Partes podrán liberar cupos si encuentra alguna inconsistencia dentro del registro o incumplimiento del Reglamento y de las decisiones que tomen las Partes, informando al Participante vía email la liberación del puesto (email registrado en la plataforma Volkgames.com)
- El Participante debe tener disponibilidad de tiempo para jugar de manera online según su grupo en las siguientes fechas:
 - Grupo A: martes 29 de junio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo B: martes 29 de junio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo C: miércoles 30 de junio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo D: miércoles 30 de junio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo E: jueves 01 de julio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo F: jueves 01 de julio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo G: viernes 02 de julio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo H: viernes 02 de julio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo I: martes 06 de julio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo J: martes 06 de julio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo K: miércoles 07 de julio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo L: miércoles 07 de julio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Grupo M: jueves 08 de julio de 2021 desde las 6:00 p.m.
 - Grupo N: jueves 08 de julio de 2021 desde las 8:00 p.m.
 - Gran final: sábado 10 de julio de 2021 desde la 10:00 a.m.
- Los Participantes no podrán solicitar cambio de Grupo ni horarios.

4. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD

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

5. DINÁMICA DE JUEGO

PRE-CHECK IN

Los participantes deberán realizar el *PRE-CHECK IN* en [nuestro canal de Discord asignado](#) dejando un mensaje con la siguiente información:

+ID Volk (Nick con el que se registraron en volkgames.com)

+ID Free Fire (Nick con el que aparecen en el juego en pantalla)

Si el *PRE-CHECK IN* es aprobado se habilitará un nuevo canal que solo los jugadores podrán ver. **Les pedimos que la información dada en ese grupo no sea divulgada a terceros.**

CHECK IN

Los participantes deberán realizar un último *CHECK IN* a través del [canal de comunicación asignado](#), una hora antes de la partida. Este paso se cerrará 15 minutos antes del inicio del evento y quienes no lo hagan no podrán competir en la primera partida.

En caso de no haber realizado el *CHECK IN* en el horario estipulado, podrán reportarse en nuestro canal de **Discord** y jugar en las siguientes partidas (teniendo en cuenta la desventaja en el puntaje frente al resto de jugadores).

Inicio del torneo

Fase de grupos

En esta etapa, 14 grupos de 48 jugadores competirán por tener el mejor puntaje de 3 partidas en modo Clásico- Solo. Estos grupos se distribuyen de la siguiente forma:

Fecha de juego en la fase de grupos

FECHAS DE JUEGO**FASE GRUPOS**

GRUPOS	FECHA	HORA
A	Martes junio 29	6 PM
B	Martes junio 29	8 PM
C	Miércoles junio 30	6 PM
D	Miércoles junio 30	8 PM
E	Jueves junio 1	6 PM
F	Jueves junio 1	8 PM
G	Viernes junio 2	6 PM
H	Viernes junio 2	8 PM
I	Martes junio 6	6 PM
J	Martes junio 6	8 PM
K	Miércoles junio 7	6 PM
L	Miércoles junio 7	8 PM
M	Jueves junio 8	6 PM
N	Jueves junio 8	8 PM

Se les notificará previamente a través de Discord el grupo al que serán asignados.

Sistema de puntaje

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los jugadores competirán en las 3 partidas bajo el siguiente sistema de puntos:

POSICIÓN	PUNTOS
1° puesto Booyah	10
2° al 5°	7
6° al 10°	5
11° al 20°	3
 Eliminación o Baja	1

Finalizadas las 3 partidas, se realizará la sumatoria de puntos en donde los 3 primeros participantes de cada grupo con más puntos clasificarán a la fase final.

En caso de empate, se determinará el resultado teniendo otros factores como el número de Booyah, el promedio de bajas conseguido y la calificación. También, si el organizador lo considera, se puede realizar una partida adicional entre los jugadores empatados.

Importante: Les recomendamos ingresar al juego y presentarse en la sala de Discord una hora antes de la fecha asignada. En Discord, se les enviará una clave de ingreso para cada partida, en ese momento tendrán un máximo de 6 minutos para acceder. Si después de ese tiempo no han ingresado, no podremos asegurar su participación en la partida.

Estas reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego y ofrecer una experiencia competitiva, divertida y profesional.

Fase final



En esta fase participarán los 42 participantes clasificados en 3 partidas. Nuevamente, deberán realizar el mismo proceso de CHECK IN en Discord una hora antes de la partida (leer el apartado de CHECK IN).

La final se disputará en 5 partidas privadas asignadas en el Modo Clásico- Solo. Se les entregará la clave de ingreso de cada partida minutos antes de que comience.

El sistema de puntuación de la fase final será la misma que la fase de grupos.

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 de ingreso que les daremos desde Discord.

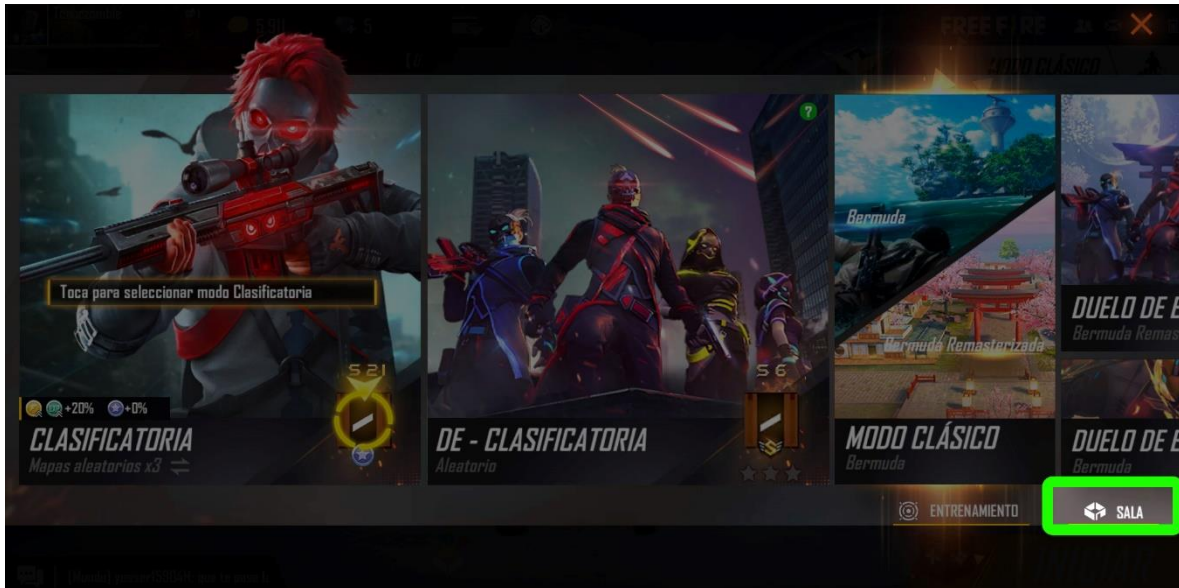
PASO 1

Ingresen desde su celular a *Free Fire* y dirijanse a las ventanas de “selección de modo” en la esquina superior derecha.



PASO 2

Ingresen a la opción “SALA”.



PASO 3

En la esquina superior derecha, les aparecerá la barra “INGRESE ID DE LA SALA”. Ahí, escriban el ID que les entregaremos por el canal de Discord luego de que hayan realizado su *CHECK-IN*.



PASO 4

Opriman el icono de la lupa para buscar la sala.



PASO 5

Cuando aparezca la sala de Volk, pulsen en “ESPERANDO” al costado derecho.



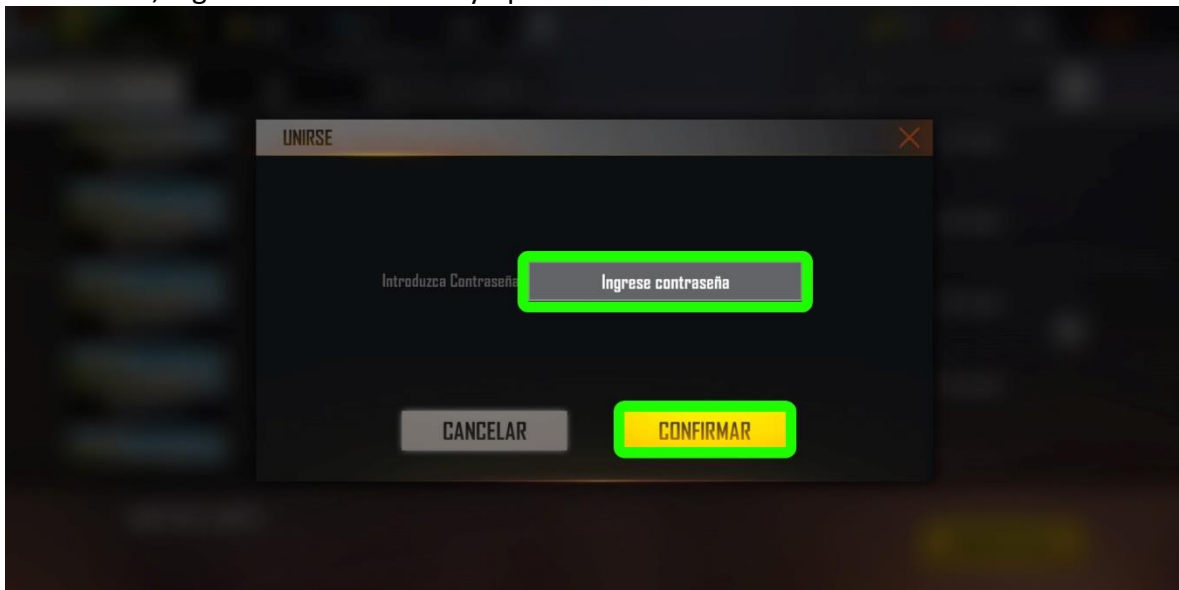
PASO 6

Ingresen a “Unirse”.



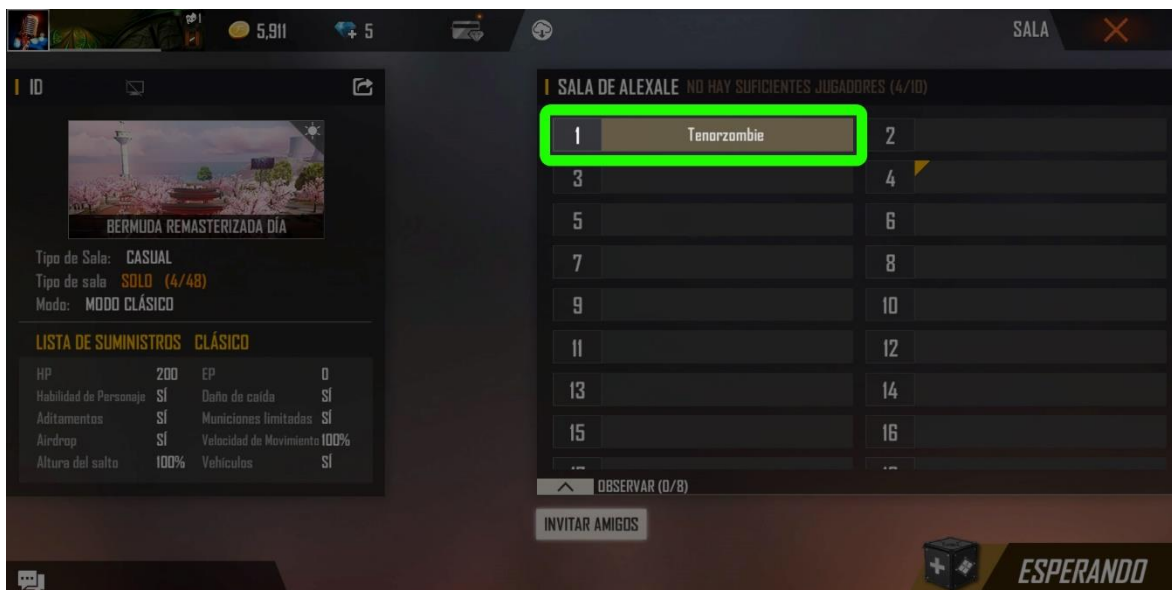
PASO 7

Finalmente, ingresen la contraseña y opriman en “CONFIRMAR”.



PASO 8

Una vez que se encuentren en el Lobby de la sala, solo tendrán que esperar a los otros jugadores y a las indicaciones del organizador.



CÓMO ENVIAR RESULTADOS

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.

6. REGLAS ADICIONALES

1. **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.**
2. Si el Participante llega a la segunda partida o tercera solo se le contará la puntuación de las partidas jugadas.
3. 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, ni del mal funcionamiento del Portal, servidores de correo, Discord, del videojuego y de las plataformas involucradas, o por una incorrecta transmisión de información que impida el normal 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.
4. 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.
5. 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.

6. 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 **GARENA**:

7. FALLAS AJENAS A LAS PARTES

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.
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.
3. Desconexión del servidor: Todos los Participantes que pierdan su conexión al juego debido a un problema con el servidor del juego.
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.
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
6. El Participante 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).
7. En dado caso que la partida no pueda ser iniciada por Caracol se volverá a enviar una nueva clave de ingreso.

Consecuencias: en caso de presentarse las conductas indicadas en los numerales anteriores, las consecuencias serán las siguientes:

Del punto 1 al 6 no se podrán tomar puntajes a los Participantes.

Punto 7: se volverá a enviar la partida y no será tomado ningún resultado en el cual los jueces no estén presentes.

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

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.

Volk 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.

En caso de que **GARENA**, con el juego **FREE FIRE**, 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.

Las Partes serán quienes determinen el cumplimiento del Reglamento y las reglas de **GARENA**. 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 del Participante de la Actividad.

En caso de alguna reclamación por parte de los Participantes deberán informarlo a Caracol por medio del email 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.

Se solicita que los Participantes graben cada uno de sus juegos durante la Actividad a través de las herramientas de su respectiva plataforma (Mobile).

Además, se recomienda que los Participantes que realicen capturas de pantalla (a través de su plataforma) de cualquier información relevante de procesamiento de partidas incluyendo los resultados y las 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.

En caso de que el Participante no presente los documentos necesarios para la disputa en el email volktorneos@caracoltv.com.co, las Partes no tendrán en cuenta el caso.

Los Participantes deberán conectarse 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.

Las Partes podrán modificar la tabla de puntuaciones dado el caso de disputa y notificarán por el canal de Discord a los Participantes implicados.

Las Partes podrán excluir la participación de determinados Participantes, si consideran que estas han incurrido en prácticas desleales o fraudulentas durante, o previamente a la realización de la Actividad.

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.

8. PREMIACION

El premio no incluye otro tipo de gasto adicional que no haya sido detallado dentro de este Reglamento, como por ejemplo los gastos de traslado para reclamar el premio, entre otros.

1. El usuario que ocupe la primera posición en la final del torneo disputada el 10 de Julio 2021 obtendrá un celular Galaxy s20FE (La disponibilidad del color esta sujeta a inventario)
 2. El usuario que ocupe la segunda posición en la final del torneo disputada el 10 de Julio 2021 obtendrá un Galaxy watch Active (La disponibilidad del color está sujeta a inventario)
 3. El usuario que ocupe la tercera posición en la final del torneo disputada el 10 de Julio 2021 obtendrá un Galaxy Buds (La disponibilidad del color está sujeta a inventario)
- Para la entrega de los dispositivos los usuarios deberán compartir sus datos personales tales como Nombre completo, fotocopia de la cedula de ciudadanía y teléfono de contacto, así como ciudad de residencia, y dirección para realizar el envío de dicho dispositivo.
 - El usuario deberá demostrar que es mayor de edad y cumple con los términos y condiciones mencionadas en el torneo.
 - Una vez se consolidado los datos de los ganadores del torneo se gestionará el proceso para enviarles sus respectivos dispositivos.
 - El costo del flete será asumido por Samsung Members.
 - El usuario una vez recibido el dispositivo deberá firmar un acta de entrega y tomarse una foto sosteniendo el dispositivo.

Todo tema de premiación es responsabilidad única y exclusiva del Organizador, por lo tanto, Caracol no asume responsabilidad alguna sobre este tema.

9. 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, así como su voz, y demás características asociadas a su imagen. Así mismo, se comprometen a hacer sus mejores esfuerzos para que sus familiares y/o amigos, en caso de ganar la Actividad o en el momento que las Partes se lo soliciten, suscriban el documento de autorización de imagen.

10. AUTORIZACIÓN DE DATOS PERSONALES SAMSUNG MEMBERS Y VOLK

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.caracol.tv.com/>

11. 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.
- Las Partes se reservan el derecho de modificar, suspender o terminar en cualquier momento cualquier aparte de los presentes Reglamento y/o la Actividad 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 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 las Partes o que constituyan fuerza mayor, caso fortuito o culpa de terceros o por decisión de **GARENA**, las Partes podrá cancelar la Actividad y los Participantes no tendrán derecho a reclamo alguno contra las Partes.
- Las Partes no se hacen responsables 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 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 Participantes en el manejo de comandos al momento de participar en los juegos y concursos de la página y/o aplicativos, (vi) las Partes no aceptan 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.
- Las Partes se reservan 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.

- 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.
- 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.
- Los Participantes indemnizarán y mantendrán indemne a las Partes, 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.
- 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. En caso de cometer alguna de estas conductas cualquiera de las Partes lo expulsará de la Actividad sin lugar a pago de indemnización alguna a favor del Participante.
- Los Participantes que emitan mensajes de contenido inapropiado, ofensivo u obsceno en cualquier red social, Portal, canal de comunicación, de las Partes, así como mensajes que agredan a las marcas de las Partes o a los demás Participantes de la comunidad en dichas redes sociales y cualquiera en que la marca participe.
- En caso que algún Participante haga trampa o fraude aliándose o no con otros Participantes, se descalificarán de inmediato los involucrados y serán expulsados de la Actividad.
- Queda estrictamente prohibido ingresar a la cuenta de otro Participante.

12. CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL

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 sus 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 facultado 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, sin ningún pago a favor del Participante.

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.

13. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los Participantes 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 o de terceros, quienes han autorizado debidamente a Caracol para el uso de los mismos, en consecuencia, los Participantes 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 sobre las marcas que son propiedad de Caracol o de terceros. Los Participantes reconocen que las marcas, nombres comerciales, software, diseños y patentes de propiedad de Caracol o sus empresas y sociedades relacionadas o de terceros, son activos altamente valiosos para Caracol o para los terceros, 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 **GARENA**.