

OPEN TO PLAY HALO

Mediante el presente documento denominado Términos y Condiciones de **OPEN TO PLAY HALO** (en adelante el “**Reglamento**”) se estipulan las condiciones y restricciones que regirán la actividad que realiza y organiza **BAVARIA & CIA S.C.A** (en adelante el “Organizador”) con la colaboración y operación de la marca VOLK de 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**” u “**Operador**”) (conjuntamente las “**Partes**”) desarrollando **OPEN TO PLAY HALO 2022** del 13 de septiembre del 2022 al 11 de octubre de 2022.(en adelante “**la Actividad**”).

OPEN TO PLAY HALO es una actividad donde las personas podrán demostrar sus habilidades en equipos dentro del videojuego **HALO**, el cual es un juego del Genero disparos en primera persona (en adelante “**la Actividad**”). Videojuego, desarrollado y de propiedad de **343 Industries** (en adelante “**XBOX**”). Cabe aclarar que ni **XBOX**. ni sus otorgantes de licencias tienen relación con este torneo ni tampoco lo patrocinan.

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, salvo la aceptación del presente Reglamento. Si la persona interesada en participar no está de acuerdo con este, tiene la opción de no inscribirse.

El participante al inscribirse en la Actividad en la página web www.volkgames.com está aceptando este Reglamento.

I. MARCAS PARTICIPANTES

Caracol a través de la marca **Volk** será quien opera la Actividad organizada y realizada por la marca **BAVARIA & CIA S.C.A**

II. VIGENCIA

La Actividad iniciará el día 13 de septiembre del 2022, día donde se inicia la fase de registro, y finaliza el día 11 de octubre de 2022, 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:

1. El participante es la persona que se registra a la Actividad (siendo capitán o jugador) y disputará las partidas que le correspondan. (en adelante el **Participante** o **los Participantes**, según corresponda).
2. 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, en caso de ser uno de los ganadores de la Actividad.
3. El Participante debe tener nacionalidad colombiana y residir en Colombia.

4. 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.
 5. Los Participantes deberán diligenciar el formulario de inscripción, que incluye los siguientes datos en la página web www.volkgames.com
 - Nombre.
 - Apellido.
 - Usuario.
 - Correo electrónico.
 - Teléfono celular.
 - Fecha de nacimiento.
 - Ciudad.
- 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.
 - 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 12 horas luego de la inscripción). Posteriormente, llegará otro correo con la dinámica e indicaciones de la Actividad.
 - 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 tiempo no quedará registrado, lo cual no podrá hacer reclamos sobre su tiempo.
 - 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 o incumplimiento del Reglamento y de las decisiones que tome Caracol, informando al

Participante vía email la liberación del puesto (email registrado en la plataforma Volkgames.com)

IV. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD

1. Menores de edad (-18)
2. Personas que no sean nacionales colombianos y no residan en Colombia.
3. Empleados de las Partes, como tampoco sus familiares hasta el primer grado de consanguinidad y civil.
4. Las personas que no cumplan con lo establecido en el Reglamento.

V. DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Juego: **Halo Infinite**
- Modalidad de juego: Solitario.
- Plataformas disponibles para juego: Xbox One, Xbox Series X/S y PC.
- Cupos disponibles: ilimitados.
- Colombianos residentes en Colombia.
- Mayores de 18 años.
- Versión de juego: Última actualización a la fecha por parte de **Xbox**.
- Email de contacto: volktorneos@caracoltv.com.co

Fecha de inscripción

- Fecha de inscripción: desde el 13 de septiembre de 2022 desde las 8:00 a.m. hasta el 22 de septiembre a las 05:00 P.m.

Finalizada la fecha de inscripción, a partir del día 23 de septiembre de 2022, se publicarán el día de las llaves con sus horarios de juego. De igual forma, se le notificará a cada jugador vía correo electrónico la información correspondiente a su participación.

Fase eliminación directa:

Fechas:

Semana del 26 de septiembre al 30 de septiembre y del 3 de octubre al 7 de octubre del 2022.

- En estas fases los jugadores jugaran llaves de eliminación directa de 6 jugadores.
- Los jugadores deberán realizar el Check-in a través del canal de Discord asignado, una hora antes de la partida y el cual se cerrará 10 minutos antes del inicio de la partida en donde se

entregará la información para ingresar al juego. (La información 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.

- A partir del envío de la información de cada mapa el jugador tendrá únicamente un máximo de 5 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 5 minutos no ha ingresado no se le asegura al equipo que pueda jugar la partida, esto dado que el juego tiene un tiempo límite para realizar la vinculación.

- Cada llave disputara un mapa con la siguiente configuración:

Puntuación para ganar: ilimitado.

Límite de tiempo: 15 min.

Límite de rondas: 1.

Rondas para ganar: desactivado.

Rondas para empatar: ilimitado.

- Los mapas para jugar en cada ronda serán los siguientes:

- Acuario.
- Calles.
- Recarga.

- El ganador de cada llave pasara a una siguiente ronda hasta llegar a semifinales.

- Al tener 6 grupos, cada grupo jugara 3 rondas y el jugador de cada llave con más baja pasara a la Gran final.

- Configuración partidas:

Puntuación para ganar: ilimitado.

Límite de tiempo: 15 min.

Límite de rondas: 3.

Rondas para ganar: desactivado.

Rondas para empatar: ilimitado.

Fase final:

Martes 11 de octubre del 2022 a las 6:00 p.m.

- Los 6 finalistas se enfrentarán en tres mapas y el jugador con más bajas será el ganador.

- Configuración partidas para cada mapa:

Puntuación para ganar: ilimitado.

Límite de tiempo: 15 min.

Límite de rondas: 1.

Rondas para ganar: desactivado.

Rondas para empatar: ilimitado.

VI. RESTRICCIONES

1. Cada jugador 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 10 minutos antes del inicio de la partida en donde se entregará la clave para ingresar al juego.

Si el jugador llega a la segunda partida o tercera en las finales solo se le contará la puntuación de las partidas jugadas.

2. 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.
3. En caso que un Participante no se presente en el horario de su grupo asignado no podrá participar y estará determinado como puntuación nula.
4. Si un jugador 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.
5. Está prohibido el cambio de jugadores durante la actividad.
6. Está prohibido usar emuladores para el juego.
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 quedará según lo convalide los servidores de **Xbox**.

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, internet.
 - 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 10 minutos en ingresar a la partida correspondiente. Si después de 11 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, dispositivo de juego, posesión del juego, Xbox Game Pass, 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.** El Operador 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 en el Discord asignado, en los horarios de 8:00 a.m. a 8:00p.m.
 - 11.** En caso de que **Xbox**, con el juego **Halo**, 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.** El Operador será el responsable del cumplimiento del Reglamento y las reglas de **Halo y VOLK**. Todas las decisiones del Operador 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 el Operador por medio del email volktorneos@caracoltv.com.co con el asunto reclamación de partido e incluir: nombre del equipo, grupo de juego y partida de reclamación. Con un máximo de tiempo de 10 minutos finalizada la partida. Pasado este tiempo, no se tendrá en cuenta ninguna reclamación.

- 14.** Se recomienda 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.
- 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.** El Operador podrá 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, Caracol podrá excluir la participación de determinadas personas, si consideran que estas han incurrido en prácticas desleales o fraudulentas durante, o si no cumplen lo indicado en el Reglamento.
- 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.
- 17.** No filtrar información dada en nuestros canales de comunicación privados de jugadores a terceros, así evitamos un mal funcionamiento del torneo.

VII. PREMIO

Al finalizar la Actividad, los tres jugadores que obtenga el mayor puntaje serán los ganadores de la actividad.

Primer puesto:

- Consola Xbox Series X edición Halo.

Segundo puesto:

- Control Elite Xbox.

Tercer puesto:

- Control Xbox.

Caracol entregará a los ganadores y sus contactos a el personal correspondiente de **BAVARIA & CIA S.C.A.**

1. Caracol no es el responsable, Por lo tanto, todos los trámites, requerimientos y restricciones que imponga **BAVARIA & CIA S.C.A** para la entrega del premio al equipo, no son responsabilidad de Caracol y deberán ser consultados directamente con **BAVARIA & CIA S.C.A** .
2. Los Participantes, a la inscripción a la presente Actividad, aceptan que conocen esta situación y reconocen que Caracol no es el responsable, ni agente, mandatoario o representante de **BAVARIA & CIA S.C.A** .

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 las Partes 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 son limitarse a: económicos, psicológicos, laborales, sociales, familiares, etc
- El Operador se reserva 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 Caracol 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 el Operador.

- El Operador 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 (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) Caracol no tiene 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 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 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 **Xbox** 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 Caracol tenga 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 Caracol 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 Caracol.

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 Caracol, 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 utilice 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 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 Caracol y 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 Caracol o de 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 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 **Xbox**.

En igual sentido, los Participantes garantizan, que en caso que el nombre, logo, imagen o cualquier elemento diferenciador de estos, contenga o haga alusión a propiedad intelectual (derechos de autor y propiedad industrial) de terceros, cuenta con la debida autorización para su uso en la Actividad. Así mismo, garantiza que los usos que realice Caracol de dichos elementos, a título enunciativo y no limitativo, en los streamings, emisiones y/o publicaciones, sin legítimos y se hacen en razón a la autorización con la que cuentan los Participantes.

XIII. UTILIZACION DE MARCAS O CUALQUIER OTRO SIGNO DISTINTIVO

Los equipos participantes que utilicen signos distintivos de sus respectivos Sponsor y/o patrocinadores o de cualquier tercero, declaran y garantizan a Caracol que cuentan con todas las autorizaciones correspondientes de los terceros titulares de los signos distintivos y que al mismo tiempo estos Sponsor, patrocinadores o de cualquier tercero tiene la titularidad o autorización sobre los signos distintivos, para comunicar públicamente, reproducir y distribuir los signos distintivos en vía en el Portal y en las redes sociales de Volk en relación con la Actividad. En consecuencia, responderán por todas las reclamaciones, demandas y solicitudes que tengan de terceros por causa del uso de estos signos distintivos. Los Participantes mantendrán indemne a Caracol de toda responsabilidad, en todo momento, así como a sus accionistas, matrices, sociedades subordinadas, administradores, empleados, trabajadores, sus cesionarios de derechos o clientes, por cualquier acción, reclamo, demanda, pérdida, obligación, daño que se produzca de la comunicación pública, reproducción y/o distribución de cualquier signo distintivo de algún tercero.