

REGLAMENTO OFICIAL PÚBLICO DE LA PROMOCIÓN

“TOUR INTERKÖNECTADOS KÖLBI 2026”

El presente Reglamento establece los requisitos, reglas, y condiciones para participar en el “TOUR INTERKÖNECTADOS kölbi 2026” de la marca kölbi, dinámica organizada por el **CONSORCIO SINNERGIA DIM**. El consorcio está liderado por la sociedad **MARKETING DESIGN GROUP MDG SOCIEDAD ANONIMA**, con cédula de persona jurídica número tres – ciento uno – cuatrocientos setenta y tres mil quinientos sesenta y tres, de acuerdo a la autorización numerada nueve cero dos nueve – cincuenta y dos – dos mil veintiséis, sociedad debidamente inscrita en los sistemas digitalizados de información del Registro Mercantil, Registro de Personas Jurídicas, bajo el número de su cédula jurídica. En adelante el **CONSORCIO SINNERGIA DIM**, será denominado para los efectos del presente reglamento como “**LA ORGANIZADORA**”.

El contenido del presente Reglamento es de acatamiento obligatorio para los Participantes, quienes con el solo hecho de formar parte en la promoción aceptan y se obligan a cumplir, de forma incondicional, las reglas del presente Reglamento, y someterse a las decisiones de la **ORGANIZADORA**, las cuales tendrán carácter definitivo en todos los temas relacionados con la promoción.

El presente Reglamento puede consultarse en la página web: www.kölbicr.com

El presente Reglamento se regirá en general por las leyes vigentes de Costa Rica que rigen la materia, y en particular por lo siguiente:

CAPITULO I DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1: Empresa organizadora y objeto de la promoción: La dinámica es organizada por **CONSORCIO SINNERGIA DIM**, quien administra la promoción para la marca kölbi. La mecánica, publicidad y en general los derechos de autor de la promoción y la logística de la misma son propiedad única y exclusivamente de Instituto Costarricense de Electricidad, cédula jurídica 4-000-042139, en adelante “**ICE**”, propietario de la marca kölbi.

El objeto de la presente promoción **TOUR INTERKÖNECTADOS KÖLBI 2026**, es convertirse en un proyecto integral de impacto social, tecnológico y comunitario, mediante el fortalecimiento de la identidad institucional y los vínculos de convivencia dentro de la comunidad educativa costarricense, mediante el fomento de competencias que estimulen el talento, **la creatividad**, el desarrollo de actividades digitales y la integración de la comunidad educativa a nivel nacional.

Artículo 2: Exoneración de responsabilidad a plataformas digitales: Esta actividad no está patrocinada, avalada, administrada ni asociada en modo alguno a FACEBOOK, INSTAGRAM O TIK TOK. En consecuencia, tanto **LA ORGANIZADORA** como el **ICE** y los participantes de la dinámica



TOUR INTERKÖNECTADOS 2026, exoneran completamente a las redes sociales, antes mencionadas de toda responsabilidad derivada de la ejecución de este tour o sus premios.

Artículo 3: Vigencia territorial y temporal TOUR INTERKÖNECTADOS kölbi 2026

2.1. Territorio: Es una promoción válida para Costa Rica, por lo que la legislación aplicable será la costarricense, de manera tal que cualquier conflicto futuro que se produzca en relación con la presente promoción será dilucidado por este marco normativo.

2.2. Plazo: Inicia el **29 abril** y **finaliza el 21 de setiembre del 2025**.

2.3 Cronograma: para el desarrollo del Tour, se establecen 4 etapas:

2.3.1. Etapa 1: Lanzamiento, inscripción y vinculación, en esta fase se realizará la difusión de las bases y condiciones del Tour a las instituciones educativas, donde las mismas deberán realizar su proceso de inscripción del **23 marzo al 28 de abril del 2026**, vía código QR, el cual será único para cada centro educativo.

2.3.2. Etapa 2: Fase local y clasificatorias internas: se ejecutan los eventos en cada uno de los centros educativos participantes, para elegir el equipo que participara en el campeonato intercolegial. Las fechas destinadas para esta etapa son del **29 de abril al 03 de julio del 2026**.

2.3.3. Etapa 3: Torneo clasificatorio intercolegial: durante esta fase, del 19 de julio al 20 de setiembre del 2026, se realizarán los encuentros eliminatorios entre los 68 centros educativos participantes. En esta etapa de competencia se determinará a los 3 colegios con mayor puntaje, quienes podrán competir en la gran final.

2.3.4. Etapa 4: Gran final y cierre: se designarán a los ganadores de la promoción, según las disposiciones de este Reglamento.

CAPITULO II SUJETOS DE LA PROMOCIÓN INTERKÖNECTADOS 2026

Artículo 4: Categoría de participantes: Los sujetos activos de la promoción se dividen en las siguientes categorías:

4.1. Estudiantes: Toda persona física, de entre **12 y 17 años de edad** efectivamente matriculado y registrado como alumno activo en alguno de los 68 centros educativos seleccionados, durante toda la vigencia de la promoción. Debe contar obligatoriamente con el **FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN Y CONSENTIMIENTO INFORMADO**, debidamente suscrito por su padre de familia o encargado; y cumpla con todas las reglas del presente Reglamento, caso contrario no será elegible para participar.

4.2. Colegios: Las 68 (sesenta y ocho) instituciones de educación secundaria seleccionadas por **LA ORGANIZADORA**, que formalicen las autorizaciones correspondientes para participar.

4.3. Familia kölbi: Se consideran participantes bajo esta modalidad los familiares de los estudiantes, el personal docente y administrativo de los centros educativos, así como cualquier miembro de la comunidad local que manifieste su voluntad de favorecer a un centro educativo específico mediante el cumplimiento de las mecánicas de consumo y registro establecidas en este Reglamento.



CAPITULO III DEL PROCESO DE INSCRIPCIÓN Y REQUISITOS

Artículo 5: Requisitos para Centros Educativos (Colegio Participante). Cada institución educativa seleccionada por la ORGANIZADORA, deberá cumplir con el siguiente protocolo de formalización:

- 5.1. Presentar la carta y/o formulario de autorización oficial suscrita por el Director (a) del centro educativo, aceptando la participación de la promoción.
- 5.2. Facilitar el espacio físico necesario para la rotulación, instalación de stands de servicio kölbi, ejecución de activaciones BTL.
- 5.3. Permitir, recibir y atender la visita oficial del equipo organizador previo a la realización de cualquier evento en el plantel y durante el mismo.
- 5.4. Establecer y/o asignar un mayor de edad responsable que acompañe a los equipos de estudiantes participantes de la institución durante la vigencia de la promoción.

Artículo 6: Requisitos para los equipos de estudiantes: Los equipos que representen a cada centro educativo, deberán estar inscritos y conformados por una lista oficial de 8 jugadores, indicando sus respectivas categorías de competencia y cumplir con lo siguiente:

- 6.1. Presentar el formulario de autorización y consentimiento informado suscrito por sus padres o encargados legales, el cual incluye el permiso para el uso de imagen en redes sociales y medios digitales.
- 6.2. Contar con una certificación de estudiante activo del centro educativo participante y poseer la póliza estudiantil vigente emitida por el Instituto Nacional de Seguros (INS).
- 6.3. Presentar la carta oficial del Director (a) del centro educativo, donde se indique la lista de los ocho jugadores y sus categorías de participación.
- 6.4. Mantener una línea kölbi activa (prepago o postpago) durante la totalidad de la vigencia del TOUR INTERKÖNECTADOS kölbi 2026.
- 6.5. Al ser el premio principal de esta promoción un viaje internacional, los integrantes deben poseer pasaporte vigente y contar con el permiso de salida de menores debidamente suscrito por ambos padres o encargado según corresponda.
- 6.6. Contar con un responsable mayor de edad asignado por la institución, para el acompañamiento de la presente promoción.

Artículo 7: Requisitos para las familias kölbi: Para que la participación sea válida, se deberá cumplir de forma acumulativa los siguientes requisitos técnicos y comerciales:

- 7.1. Descargar la [App kölbi TRIBU](#) (disponible para descarga gratuita en App Store y Google Play), y completar el proceso de registro vinculándose obligatoriamente mediante el código QR único asignado al colegio de su comunidad. Al escanearlo el usuario queda automáticamente asociado a ese centro educativo como embajador.
- 7.2 Registrar los servicios kölbi en la App durante toda la vigencia de la promoción, así como efectuar recargas constantes durante este periodo. Cada transacción sumará puntos al colegio vinculado según la tabla de valores establecida en este Reglamento.



- 7.3. Ser titular de líneas kölbi activas desde el inicio de la promoción y durante la vigencia de la misma.
- 7.4. Contar con servicios kölbi hogar activos desde el inicio de la promoción, los cuales deben mantenerse vigentes durante la totalidad de evento que aquí se reglamenta.
- 7.5. Participar en redes sociales utilizando #Interkõnectados kölbi.

CAPITULO IV DE LA DINAMICA DE LA PROMOCIÓN

Artículo 8: Del desarrollo de la dinámica: Se ejecutará de forma sistemática a través de cuatro etapas sucesivas, diseñadas para integrar la participación física y el apoyo digital de la comunidad educativa:

- 8.1. La competencia se realizará en 4 etapas, de acuerdo al cronograma indicado en el artículo 3 inciso 2.3, una vez que la **ORGANIZADORA** realice las visitas a los centros educativos, se verifique la autorización institucional y se coordine la logística de los eventos, se dará por finalizada la etapa 1.
- 8.2. En la etapa 2, la **ORGANIZADORA**, repartirá en los centros educativos, chips kölbi y el kit de participación, y se ejecutará el evento presencial en cada institución para seleccionar al equipo representativo en las categorías de: *Challenge, Game FIFA y Creatividad Digital* (regulados en el ANEXO UNO de este Reglamento, el cual forma parte integral). El desempeño en estas categorías otorgara un puntaje inicial que se integrara al acumulado global del centro educativo participante.
- 8.3. Posterior a la visita oficial, los centros educativos, se mantendrá la facultad de incrementar su puntaje mediante el consumo de productos y servicios de telecomunicaciones durante toda la vigencia de la promoción.
- 8.4. Cada integrante de la comunidad (estudiantes, familias, docentes y administrativos) podrá sumar puntos realizando recargas y transacciones, identificándose como parte de la institución respectiva a través de la plataforma, durante toda la vigencia de la promoción.
- 8.5. En lo que respecta a la etapa 3, se realizarán los encuentros eliminatorios (regulados en el ANEXO UNO de este Reglamento, el cual forma parte integral) entre los 68 centros educativos participantes. En esta etapa de competencia se determinará a los 3 colegios con mayor puntaje, quienes podrán competir por el primer lugar.
- 8.6. Finalmente, **la etapa 4**, se va establecer el colegio ganador, el cual se define con el puntaje de las competencias y puntos adicionales por productos kölbi.

CAPITULO V DE LA METODOLOGIA DE EVALUACION Y SISTEMA DE PUNTAJE

Artículo 9: De los criterios de la calificación: El sistema de puntuación del Tour ha sido diseñado bajo los criterios estratégicos de equidad competitiva, medición por consumo real, impacto colectivo y diversificación de fuentes de puntos. El Ranking Global de las instituciones educativas se compondrá de la sumatoria de los siguientes rubros



9.1. Puntuación por Consumo de Servicios Prepago: Se otorgará 1 punto por cada ₡1.000 (mil colones) recargados. El sistema permite la asignación de fracciones decimales de puntos (ejemplo: una recarga de ₡1.700 adjudicará 1,7 puntos; una de ₡2.300 adjudicará 2,3 puntos).

9.2. Bono consumo individual estudiantil: Con el fin de incentivar el plan estudiantil, cada recarga individual realizada por un estudiante por un monto de ₡4.500 (cuatro mil quinientos colones) o superior, acreditará un bono de **5 puntos adicionales**. *Ejemplo ilustrativo: Una recarga de ₡4.500 otorga 4,5 puntos base + 5 puntos de bono, para un total de 9,5 puntos. Una recarga de ₡10.000 otorga 10 puntos base + 5 puntos de bono, para un total de 15 puntos.*

9.3. Impacto Colectivo y Vinculación de Comunidad: Cada estudiante, docente o administrativo de la institución podrá vincular a personas externas (familiares y amigos) mediante el código QR oficial. Las recargas realizadas por estos terceros sumarán puntos base y bonos de alto consumo íntegramente al puntaje de la institución educativa vinculada. Los puntos generados por los terceros vinculados se registrarán por las mismas reglas de consumo que los participantes directos:

9.3.1. Consumo Base: Se acreditará 1 punto por cada ₡1.000 de recarga efectiva realizada por el tercero.

9.3.2. Bonificación: Cada recarga individual de ₡4.500 o más realizadas por terceros otorgarán el **bono de alto consumo** de 5 puntos al colegio respectivo.

9.4. Aceleradores Competitivos y Remontadas: Para dinamizar la competencia y reducir brechas entre los centros educativos, se establecen los siguientes mecanismos:

9.4.1. Semanas de Doble Puntaje: Durante la primera semana de junio y la segunda semana de agosto del 2026, el puntaje base por recarga se duplicará (₡1.000 = 2 puntos). El bono de alto consumo se mantendrá fijo en 5 puntos (no se duplica). *Ejemplo en semana doble: Una recarga de ₡4.500 acreditará 9 puntos base + 5 puntos de bono, para un total de 14 puntos.*

9.4.2. Bono por Crecimiento Mensual: La institución que logre incrementar su puntaje mensual de recargas en un 15% respecto al mes inmediato anterior, recibirá una bonificación extraordinaria de 300 puntos. No aplica para el primer mes.

9.4.3. Bono por Compro paquete Estudiante: Se otorgarán tres (3) puntos por cada activación válida del Paquete Estudiante, conforme a los términos y condiciones definidos en este reglamento.

9.5. Bonificación por Servicios Convergentes (Postpago y Hogar): Se acreditarán puntos por la adquisición de nuevos servicios por parte de cualquier miembro de la comunidad educativa vinculada, siempre que se registre dentro de la aplicación:

9.5.1. Servicios Postpago: Bono de 50 puntos por cada nuevo plan adquirido y validado en la aplicación.

9.5.2. Servicios Postpago: Bono de 50 puntos por cada cambio de plan a un nivel superior, los cuales se otorgarán una única vez por cada ascenso de plan efectivamente realizado. No aplicará para cambios a planes de igual o menor nivel, ni para migraciones que no cumplan con los criterios de validación establecidos en el presente reglamento.

9.5.3. Servicios kölbi Hogar: Bono de 50 puntos por cada nuevo servicio residencial reportado y validado según la integración técnica vigente.



9.6. Puntuación por Jornadas de Juegos Intercolegiales: Durante la fase presencial (19 de julio al 20 de septiembre), las instituciones competirán en bloques de 4 colegios. Los puntos obtenidos por la posición en estas jornadas se sumarán al ranking global de la siguiente manera:

- 9.6.1. 1° Lugar de la jornada: 1.200 puntos.
- 9.6.2. 2° Lugar de la jornada: 800 puntos.
- 9.6.3. 3° Lugar de la jornada: 500 puntos.
- 9.6.4. 4° Lugar de la jornada: 200 puntos.

CAPITULO VI DE LOS PREMIOS

Artículo 10: Premios por categoría de participantes: Se establecen tres niveles de premiación diferenciados, los cuales serán asignados a ganadores distintos para garantizar una distribución equitativa de los premios entre los centros educativos (colegios), los estudiantes y la familia kölbi.

10.1. **Primer premio:** Equipo ganador (categoría estudiantil): Consiste en un viaje internacional a España para los 8 estudiantes integrantes del equipo vencedor de la dinámica, acompañados por 3 adultos (un representante del colegio, un representante de kölbi y un padre asignado por la institución). El premio incluye:

- a. Experiencia "FC Barcelona VIP Star Pass"
- b. Boletos aéreos (clase económica), traslados internos, hospedaje por 7 días en un hotel 3 estrellas, alimentación e impuestos.
- c. Se les brindará una póliza de viaje básica.
- d. Se otorgará una suma de \$300 (trescientos dólares moneda de curso legal de los Estados Unidos de America) por persona para gastos adicionales.
- e. **Limitación:** El costo del viaje de cualquier familiar o padre de familia que desee acompañar a los estudiantes de forma independiente deberá ser asumido íntegramente por estos. Asimismo, se establece que la fecha definitiva del viaje en el año 2026, será determinada exclusivamente por la **ORGANIZADORA**, acorde con la agenda oficial del Club Barcelona y el calendario de la Liga Española de Fútbol. **LA ORGANIZADORA no asume responsabilidad para familiares que deseen acompañar a los estudiantes, en organizar, reservar o comprometerse en otorgar los mismos horarios y hoteles seleccionados para los estudiantes, La organizadora solamente fungirá como intermediario para contactar al interesado con la agencia de viaje organizadora por lo que no asume ninguna responsabilidad al respecto.**

10.2. **Segundo Premio:** Colegio Ganador (Categoría Institucional): Se adjudicará a la institución educativa que logre el mayor acumulado de puntos, siempre que no coincida con el centro educativo del equipo ganador del primer premio.

- a. El premio consiste en un certificado por un monto de **€2.500.000 (dos millones quinientos mil colones exactos)** para la adquisición de material deportivo, musical o tecnológico que beneficie a la población estudiantil.



10.3. **Tercer Premio: Familia kölbi:** (Categoría Familia/Comunidad): Destinado a los familiares de los estudiantes, el personal docente y administrativo de los centros educativos, así como cualquier miembro de la comunidad local, que demuestren la mayor participación y fidelidad comercial, de acuerdo a los criterios de calificación o acumulación de puntos, establecidos en el presente reglamento.

- a. Consiste en una estadía de 3 noches con régimen "Todo Incluido" en un hotel ubicado en Costa Rica, para 4 personas.
- b. **Limitación:** el traslado desde el lugar de residencia del ganador hacia el hotel y su posterior regreso, corre por cuenta exclusiva del ganador y sus beneficiarios. El premio no contempla seguros de viaje, pólizas de accidentes personales ni seguros médicos adicionales. Asimismo, no se incluyen, propinas, servicios de lavandería, llamadas telefónicas, tours adicionales, ni consumos fuera del paquete todo incluido, estándar del hotel.

Artículo 11: Restricciones generales de los premios: Los premios son personales, intransferibles y no podrán ser canjeados en dinero en efectivo u otros bienes no especificados en este Reglamento. La **ORGANIZADORA**, no asume responsabilidad de gastos traslado adicionales ni pólizas no mencionadas expresamente en las inclusiones de cada premio.

Artículo 12: Notificación y formalización de ganadores: Se informará a los ganadores sobre la adjudicación de los premios en la Gran Final y a través de los canales oficiales de comunicación. Es responsabilidad del participante mantener sus datos de contacto actualizados para garantizar la recepción de estas notificaciones

Artículo 13: Plazo de confirmación y aceptación: El ganador dispondrá de un plazo máximo de 5 días hábiles, contados a partir del día siguiente de la notificación, para confirmar sus datos y manifestar la aceptación del premio. Transcurrido dicho plazo sin obtener respuesta, el derecho al reclamo caducará automáticamente y se entenderá, para todos los efectos legales, que el ganador renuncia de forma tácita al mismo.

Artículo 14: Requisitos de identificación y entrega: Para la entrega efectiva de cualquier premio, cada ganador (o su representante legal en caso de menores) deberá presentar su documento de identidad vigente y suscribir el acta de recibo y aceptación conforme. Los premios se entregarán únicamente a los ganadores registrados o a las personas debidamente autorizadas por escrito mediante el poder respectivo.

Artículo 15: De la responsabilidad y disfrute del premio: A partir del momento en que el premio sea entregado y aceptado conforme, el ganador (o su representante legal en caso de menores) asumirá la responsabilidad total y exclusiva por su uso, manejo, custodia y disfrute. **LA ORGANIZADORA** y el **ICE** quedan relevados de cualquier responsabilidad civil, administrativa o penal derivada de incidentes, daños, perjuicios o mal uso que el beneficiario o terceros puedan realizar con el premio o durante la ejecución de los servicios adquiridos con motivo de esta promoción.

Artículo 16: Disposición de premios no reclamados: En la eventualidad de que un premio no pueda ser entregado por incumplimiento atribuible al ganador, por renuncia o por falta de confirmación en



el plazo establecido, **LA ORGANIZADORA** y el **ICE** dispondrán del mismo a su entera discreción, sin que ello genere responsabilidad alguna o derecho a indemnización para los participantes.

CAPITULO VII DE LAS CONDICIONES Y RESTRICCIONES

Artículo 17: Moderación de contenidos y conducta digital: La **ORGANIZADORA** y el **ICE** se reservan la facultad de remover de las plataformas digitales oficiales, cualquier afirmación o expresión que resulte lesiva para la imagen de kölbi o para la integridad de los miembros de la comunidad. Esta medida se aplicará igualmente a manifestaciones que agredan la dinámica del Tour, las campañas promocionales o que afecten el normal desarrollo de la convivencia digital.

Artículo 18: Suspensión y caso fortuito: La **ORGANIZADORA** y el **ICE** podrán suspender de forma temporal o definitiva la ejecución de la promoción ante la concurrencia de causas debidamente fundadas de fuerza mayor o caso fortuito. Lo anterior incluye, pero no se limita a, desastres naturales, conflictos bélicos, huelgas, disturbios sociales o cualquier hecho de terceros que comprometa la integridad de la actividad. Asimismo, se procederá con la interrupción inmediata ante la detección de fraude o intentos de vulneración del sistema de puntos en perjuicio de los organizadores o de los demás participantes, sin que ello genere responsabilidad alguna para el consorcio.

Artículo 19: Suspensión por fraude: En el evento de que se detecte la existencia de fraude, manipulación del sistema de puntos, intentos de vulneración tecnológica o cualquier circunstancia de fuerza mayor que comprometa la integridad de la promoción o afecte gravemente los intereses de **LA ORGANIZADORA** y/ o el **ICE**, esta última se reserva la facultad de suspender o cancelar la actividad de forma inmediata. En tales supuestos, la responsabilidad de **LA ORGANIZADORA** y/ o el **ICE** y se limitará exclusivamente a informar públicamente sobre el cese de la promoción, sin que ello genere obligación de indemnización o adjudicación de premios pendientes hacia los participantes.

Artículo 20: Deber de información del participante: es responsabilidad exclusiva de los participantes y de los centros educativos la revisión periódica del presente reglamento, sus anexos y de los canales oficiales de comunicación técnica (app y plataformas de mensajería designadas) para mantenerse informados sobre actualizaciones o aclaraciones, evitando así cualquier vicio en la interpretación de las condiciones.

Artículo 21: Asunción de riesgos y salud: La participación en los retos físicos y deportivos del tour es estrictamente voluntaria. Cada participante asume bajo su propio riesgo cualquier incidencia, problema de salud o accidente que pudiere derivarse de su actividad física durante el evento, exonerando a la **ORGANIZADORA** y el **ICE** de cualquier responsabilidad por lesiones que no estén cubiertas por la póliza estudiantil obligatoria.

Artículo 22: Cumplimiento reglamentario: Los participantes son los únicos responsables de velar por el estricto cumplimiento de la normativa establecida en este reglamento y sus anexos. Cualquier falta u omisión a las reglas aquí dispuestas podrá ser sancionada conforme a la gravedad de la infracción, incluyendo la descalificación inmediata del sujeto o del equipo respectivo.

Artículo 23: Criterios de exclusión y restricción de participación: no podrán participar en la dinámica que aquí se regula:



23.1. Las personas físicas menores de edad que no se encuentren dentro del rango de 12 a 17 años cumplidos al momento de inscripción.

23.2. Aquellas personas que, por su cargo o funciones, tengan capacidad de influir en los resultados o acceder a información privilegiada de la dinámica:

23.3. Inhabilitación directa para participar: No podrán participar los empleados, consultores o personeros de las empresas del CONSORCIO SINNERGIA DIM y de kölbi (ICE) que estén directamente destacados o asignados a la gestión, desarrollo técnico, auditoría o toma de decisiones del Tour Interkõnectados 2026.

23.4. Fiscalización: Esta restricción aplica igualmente a cualquier persona que tenga acceso directo a la base de datos de puntuación o a la plataforma de los juegos.

23.5. Familiares Directos: La prohibición se extiende a los familiares en primer grado de consanguinidad (padres e hijos) y cónyuges de los funcionarios anteriormente descritos, siempre que dicha vinculación pueda comprometer la imparcialidad de la promoción.

23.6. Excepción: El resto del personal de las empresas mencionadas que no tenga relación con la operatividad del Tour podrá participar libremente como parte de la comunidad educativa (familiares, amigos o estudiantes), bajo las mismas reglas que cualquier otro participante.

CAPITULO VIII DE LOS DERECHOS DE IMAGEN Y PROTECCION DE DATOS

Artículo 24: Sobre los derechos de imagen: Al aceptar los términos y condiciones del presente Reglamento, los participantes y, en el caso de menores de edad, sus padres o encargados legales, brindan su consentimiento expreso, previo e irrevocable a **LA ORGANIZADORA** y el **ICE** para el uso de sus derechos de imagen, por lo que autorizan el uso del nombre, voz, fotografía, video promocional y cualquier comentario publicado en redes sociales asociado a la promoción. Esta autorización incluye la aparición en de comunicación escritos, televisivos, digitales, redes sociales, brochures, banners y cualquier medio otro material de divulgación relacionado con la entrega y disfrute de los premios o testimoniales del evento. La presente cesión de derechos se realiza a título gratuito, por lo que no implica remuneración, pago de regalías ni compensación adicional a favor de los participantes o sus representantes, por lo que renuncian expresamente a cualquier reclamo presente o futuro derivado de la utilización de su imagen para los fines de difusión aquí descritos. De tal forma que los ganadores y los participantes rinden aceptación plena para el uso de su imagen ya sea durante el plazo de la promoción o una vez vencido el mismo. El consentimiento aquí otorgado constituye una condición esencial de este Reglamento.

Artículo 25: Protección de datos: Los datos personales recolectados serán tratados en una base de datos cuyo responsable es kölbi/ICE, actuando el **CONSORCIO SINNERGIA DIM** únicamente como encargado del tratamiento para la gestión, auditoría y ejecución de la promoción. El acceso a la información personal se limita estrictamente al personal autorizado, quienes adoptan las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad de los datos y procurar la autodeterminación informativa de los participantes. Al participar, el usuario otorga su consentimiento informado de acuerdo con la Ley No. 8968, permitiendo el uso de sus datos exclusivamente para los fines de esta promoción. Conforme al artículo 7 de la citada Ley, todo



participante tiene derecho al acceso, rectificación y supresión de su información de manera gratuita, solicitudes que deberán ser resueltas por el responsable de la base de datos.

CAPITULO IX CANALES OFICIALES EN RECLAMOS Y/O DENUNCIAS

Artículo 26: Canales oficiales: para garantizar la fluidez de la competencia y la atención oportuna de incidencias se establece el siguiente canal de comunicación oficial **teléfono 2203 1193 y correo servicioalcliente@sinergiadim.com**

Artículo 27: Protocolo de reclamos: cualquier impugnación sobre el resultado de un encuentro o puntaje obtenido, basada en una supuesta actuación injusta o falta al Reglamento, deberá aportar las pruebas que demuestren la infracción alegada. **LA ORGANIZADORA**, no actuara de oficio ante quejas basadas en apreciaciones subjetivas sin respaldo probatorio.

CAPITULO X CONDICIONES FINALES

Artículo 28: **LA ORGANIZADORA** y el **ICE** se reservan el derecho de modificar, ampliar, aclarar o suspender de forma total o parcial los términos y condiciones de este Reglamento en cualquier momento, respetando siempre la legislación costarricense.

Artículo 29: Cualquier cambio o comunicación extraordinaria será anunciado únicamente a través de los canales oficiales designados en este Reglamento. Es responsabilidad exclusiva de los participantes y sus representantes legales revisar periódicamente dichos medios para mantenerse informados sobre cualquier actualización.

Artículo 30: Todo lo que no se encuentre expresamente regulado o previsto en este Reglamento y sus Anexos, se regirá por las leyes vigentes de la República de Costa Rica.

Artículo 31: El presente reglamento rige a partir de su publicación en 29 de abril 2026.



REFORMA PARCIAL NO.1

El ICE hace del conocimiento de todos sus clientes, que de conformidad con lo establecido en el Reglamento Tour Interkōnectados kōlbi 2026, se modifican los puntos 6.6 y 9.4.1 y se incluyen los puntos 8.7; 23.7 y 23.8 en el presente reglamento, los cuales se entenderán de la siguiente manera:

Artículo 6.6 Contar con un responsable mayor de edad asignado por la institución, para el acompañamiento de la presente promoción quien actuará como coordinador del equipo y acompañará el proceso y al viaje a España. Dicho responsable asumirá un rol de liderazgo, supervisión y motivación, promoviendo activamente acciones dentro de la institución que contribuyan al incremento del puntaje del equipo.

9.4.1 Semanas de Doble Puntaje: Durante el mes de junio, julio y agosto del 2026, el puntaje base por recarga se duplicará (€1.000 = 2 puntos). El bono de alto consumo se mantendrá fijo en 5 puntos (no se duplica). Ejemplo en semana doble: Una recarga de €4.500 acreditará 9 puntos base + 5 puntos de bono, para un total de 14 puntos.

8.7 Promociones temporales o dinámicas incentivadas tipo “fash”: Serán comunicadas oportunamente a través de las redes sociales oficiales y/o la aplicación Tribu+. Aplicarán exclusivamente de forma individual, los incentivos no son canjeables por dinero y estarán sujetos a disponibilidad. La participación implicará la aceptación de lo publicado en los medios indicados, reservándose la Organizadora el derecho de modificar, suspender o cancelar cualquier dinámica por causas justificadas, garantizando el cumplimiento de la normativa aplicable.

23.7 Cancelación de continuación en el Tour Interkōnectados kōlbi 2026: No se afecta la cantidad de 68 colegios participantes en el Tour Interkōnectados kōlbi 2026, definidos en la primera fase en caso en que alguno decida no continuar en la segunda fase.

El colegio que decide no continuar con su participación en las fases siguientes, deberá entregar formalmente una nota sellada por el Representante del Colegio a la Organización de la cancelación de no continuar en el Tour Interkōnectados Kōlbi 2026. La Organización se libera de cualquier responsabilidad ante un reclamo presentando por los alumnos, padres de familia y/o cualquier persona interesada.

23.8 Cobro monetario participación en los eventos programados durante las fases del Tour Interkōnectados kōlbi 2026: La organización garantiza que no se aplicará ningún cobro a los estudiantes por concepto de inscripción, ingreso o permanencia en el Tour Interkōnectados kōlbi 2026, independientemente de su rol como participantes u observadores.

(...) La presente modificación rige a partir del 17 de junio del 2026 y se procede a su publicación en los mismos términos del Reglamento sobre el cual aplica.”



ANEXO N°1 (UNO) – REGULACIÓN DE RETOS

REGLAMENTO PÚBLICO DE LA PROMOCIÓN

“TOUR INTERKÖNECTADOS KÖLBI 2026”

Artículo 1: El contenido del presente ANEXO UNO es de acatamiento obligatorio para los Participantes. Los participantes con el solo hecho de formar parte en la promoción aceptan y se obligan a cumplir, de forma incondicional, las reglas del presente ANEXO y del REGLAMENTO PÚBLICO DE LA PROMOCIÓN “TOUR INTERKÖNECTADOS KÖlbi 2026”, y someterse a las decisiones de LA ORGANIZADORA, las cuales tendrán carácter definitivo en todos los temas relacionados con la promoción.

Artículo 2: La entrega de los premios objeto de la promoción se encuentra condicionado al cumplimiento de todas las leyes, reglamentos, anexos, normas aplicables, y a lo estipulado en el REGLAMENTO.

CAPITULO I DE FASE LOCAL Y CLASIFICATORIAS INTERNAS

Artículo 3: Primera fase - Local: Se celebrarán tres actividades: Games Challenge, Game FIFA y Reto Influencer. Cada equipo, competirá en 3 (tres) categorías:

3.1. **Challenge:** Consiste en un circuito de retos físicos, de equilibrio, velocidad y precisión, conformado por tres (3) juegos/retos distintos, en los cuales los colegios participantes obtendrán puntos de acuerdo con el desempeño alcanzado en cada reto, conforme a las reglas, mecánicas, criterios de evaluación y tablas de puntaje establecidas en el presente Anexo uno de Regulación de Retos; adicionalmente, el consumo de productos kölbi vinculado al código QR del colegio generará puntos acumulables, sin límite alguno, de conformidad con el sistema de puntuación vigente del programa Interkönectados kölbi. Habrán 3 (tres) retos distintos:

3.1.1. **kölbi KARTS:** Objetivo es fomentar el trabajo en equipo, la coordinación, la estrategia, la responsabilidad y el cumplimiento de reglas, mediante una dinámica lúdica que promueva los valores de Interkönectados kölbi, la colaboración y la sana competencia entre los equipos participantes.

3.1.1.1. Mecánica y Reglas del Reto

- a. Entrega y armado del kart
- b. A cada equipo participante se le entregará un kart desarmado.
- c. El equipo contará con un plazo máximo e improrrogable de diez (10) minutos para realizar el armado completo del kart.
- d. Una vez concluido el tiempo establecido, no se permitirá realizar ajustes o modificaciones adicionales.



3.1.1.2 **Desarrollo de la competencia**

- a. Finalizada la etapa de armado, se llevará a cabo una competencia en circuito, con tres (3) líneas de salida, conforme a la logística definida por LA ORGANIZADORA.
- b. Cada equipo deberá completar cuatro (4) vueltas consecutivas al circuito establecido.
- c. La competencia se ejecutará bajo la modalidad de relevos por parejas, debiendo realizarse un cambio obligatorio de participantes en cada vuelta.

3.1.1.3 **Participación de los integrantes**

- a. En cada giro deberán cambiarse:
 - I. El piloto (chofer).
 - II. El motor humano del kart.
- b. Cada vuelta deberá ser realizada por una pareja distinta, de forma tal que participen los ocho (8) integrantes del equipo, sin que se permita la repetición de participantes durante el desarrollo del reto.

3.1.1.4 **Condiciones del circuito y faltas:**

Durante la realización de la competencia, deberán cumplirse estrictamente las siguientes condiciones:

- a. El kart no podrá salir del circuito en ningún momento.
- b. El piloto no podrá levantarse del kart antes de completar la vuelta correspondiente.
- c. Cada vuelta deberá completarse de inicio a fin para ser considerada válida.

El incumplimiento de cualquiera de las condiciones anteriores será considerado como falta, para efectos de la determinación del equipo ganador.

3.1.1.5 **Criterio de selección del equipo ganador**

El equipo ganador del reto kölbi Karts será aquel que:

Complete las cuatro (4) vueltas reglamentarias, y registre la menor cantidad de faltas durante el desarrollo total de la competencia.

3.1.1.6 **Puntaje:** El puntaje correspondiente a este reto se asignará de la siguiente manera:

- a. Primer lugar: cien (100) puntos.
- b. Segundo lugar: setenta y cinco (75) puntos.
- c. Tercer lugar: cincuenta (50) puntos.

3.1.1.7 **Arbitraje:**

- a. Durante el desarrollo del reto se contará con la presencia de tres (3) árbitros oficiales, designados por LA ORGANIZADORA.
- b. Los árbitros serán responsables de:

3.1.1.8 **Supervisar el cumplimiento de las reglas.**

- a. Validar las vueltas, los cambios de participantes y las faltas cometidas.
- b. Las decisiones adoptadas por los árbitros serán definitivas, vinculantes e inapelables.

3.1.2 **RETO FUERZA EN RED:** Objetivo es fomentar y evaluar la precisión, coordinación, enfoque y trabajo en equipo de los participantes, mediante el uso de una catapulta para alcanzar objetivos estratégicos, en donde cada acierto representa una conexión efectiva dentro de la red kölbi, en coherencia con los principios del programa Interkõnectados kölbi, promoviendo la colaboración y la sana competencia entre los equipos participantes.

3.1.2.1 **Mecánica y reglas del reto**



- a. A cada equipo participante se le entregará una (1) catapulta y cuatro (4) esferas.
- b. Las esferas deberán ser lanzadas hacia la zona de puntuación oficialmente delimitada, conforme a las indicaciones establecidas por LA ORGANIZADORA.
- c. Cada equipo dispondrá de un total de dieciséis (16) lanzamientos, debiendo realizarse dos (2) lanzamientos por cada integrante del equipo.
- d. Resultará ganador el equipo que obtenga el mayor puntaje acumulado al finalizar la totalidad de los lanzamientos reglamentarios.

3.1.2.2 **Tiempo de ejecución**

El desarrollo del reto tendrá una duración máxima e improrrogable de diez (10) minutos, contados a partir de la señal oficial de inicio indicada por LA ORGANIZADORA. No se permitirán lanzamientos posteriores a la finalización del tiempo establecido.

3.1.2.3 **Régimen de faltas**

Para efectos de la evaluación y asignación de puntaje, se considerarán faltas las siguientes acciones:

- a. Sobrepasar, pisar o invadir la línea de juego durante la ejecución de los lanzamientos.
- b. Realizar lanzamientos fuera del tiempo reglamentario establecido de diez (10) minutos.
- c. Las esferas que no permanezcan adheridas o válidamente posicionadas en la zona de puntuación no serán contabilizadas como puntos.

3.1.2.4 **Criterio de selección del equipo ganador**

El equipo ganador del reto Fuerza en Red será aquel que, una vez cumplidos los dieciséis (16) lanzamientos reglamentarios y respetadas todas las normas establecidas, obtenga el mayor puntaje total, conforme a la verificación realizada por LA ORGANIZADORA o por el órgano designado para tal efecto.

3.1.2.5 **Puntaje**

El puntaje correspondiente a este reto se asignará de la siguiente manera:

- a. Primer lugar: cien (100) puntos.
- b. Segundo lugar: setenta y cinco (75) puntos.
- c. Tercer lugar: cincuenta (50) puntos.

3.1.2.6 **Arbitraje**

- a. Durante el desarrollo del reto se contará con la presencia de árbitros oficiales, designados por LA ORGANIZADORA.
- b. Los árbitros serán responsables de supervisar el cumplimiento de las reglas, validar los lanzamientos efectuados, las faltas cometidas y el puntaje obtenido.
- c. Las decisiones adoptadas por los árbitros serán definitivas, vinculantes e inapelables.

3.1.3 **RETO CONEXIÓN COMPLETA** Objetivo es fomentar y evaluar la comunicación efectiva, la coordinación, el equilibrio, la sinergia y el trabajo colaborativo de los equipos participantes, mediante el traslado controlado de una esfera que simboliza una conexión,



representativa del funcionamiento estable y articulado de la red Kölbi, en concordancia con los principios del programa Interkōnectados.

3.1.3.1 **Mecánica y reglas del reto:**

- a. A cada equipo participante se le proporcionará una estructura de madera tipo mástil, equipada con cuerdas de sujeción y una (1) cesta ubicada en la parte superior del mástil, destinada a sostener la esfera durante el desplazamiento.
- b. Asimismo, se dispondrá de una segunda cesta receptora, independiente del mástil y ubicada en el punto final del recorrido, cuya finalidad será recibir la esfera una vez concluido el trayecto.
- c. Cada integrante del equipo deberá sujetar las cuerdas asignadas, siendo responsable de contribuir de forma activa al equilibrio, estabilidad y control del mástil durante toda la ejecución del reto.
- d. La dinámica consistirá en trasladar el mástil, manteniendo la esfera en la cesta superior, desde el punto de inicio hasta el punto final, sin que esta sea desprendida o caiga durante el recorrido.
- e. Al concluir el trayecto, la esfera deberá ser depositada correctamente en la cesta receptora, acción que marcará la finalización válida del reto.
- f. El desplazamiento deberá realizarse respetando estrictamente la ruta previamente definida por LA ORGANIZADORA.

3.1.3.2 **Plazo de ejecución**

El reto deberá ejecutarse dentro de un plazo máximo e improrrogable de diez (10) minutos, contados a partir de la señal oficial de inicio emitida por LA ORGANIZADORA. Vencido dicho plazo, la prueba se dará por concluida, aun cuando no se haya alcanzado el objetivo.

3.1.3.3 **Régimen de faltas**

Durante la ejecución del reto se considerarán faltas las siguientes conductas:

- a. La caída o desprendimiento de la esfera en cualquier momento del recorrido, antes de ser depositada en la cesta receptora.
- b. El contacto del mástil con el suelo, total o parcialmente, durante la ejecución de la dinámica.
- c. El abandono, invasión o desviación de la ruta oficialmente establecida para el desplazamiento del mástil.
- d. El incumplimiento de cualquiera de las conductas anteriores será considerado como falta, para efectos de la determinación del equipo ganador.

3.1.3.4 **Criterio de selección del equipo ganador**

El equipo ganador del reto Mástil Conexión Completa será aquel que:

- a. Logre depositar correctamente la esfera en la cesta receptora, y registre la menor cantidad de faltas durante el desarrollo total de la competencia, dentro del tiempo establecido.



3.1.3.5 Puntaje

El puntaje correspondiente a este reto se asignará de la siguiente manera:

- a. Primer lugar: cien (100) puntos.
- b. Segundo lugar: setenta y cinco (75) puntos.
- c. Tercer lugar: cincuenta (50) puntos.

3.1.3.6 Arbitraje

Durante el desarrollo del reto se contará con la presencia de árbitros oficiales, designados por LA ORGANIZADORA.

- a. Los árbitros serán responsables de:
- b. Supervisar el cumplimiento de las reglas establecidas.
- c. Validar el recorrido, el depósito de la esfera y las faltas cometidas.
- d. Las decisiones adoptadas por los árbitros serán definitivas, vinculantes e inapelables.

NOTA TÉCNICA: REGLAMENTACIÓN PARA LA CATEGORÍA "CHALLENGE" (FASE II)

Para la Segunda Fase – Intercolegial, la categoría Challenge se desarrollará bajo las mismas reglas, mecánicas generales, criterios de evaluación y sistema de puntaje establecidos para la Primera Fase, con la inclusión de un reto adicional.

En esta fase, la categoría Challenge estará conformada por cuatro (4) retos:

1. Reto kölbi Karts
2. Reto Fuerza en Red
3. Reto Mástil Conexión Completa
4. Reto "Construyendo el Puente: Uniando Distancias"

3.1.4 Reto "Construyendo el Puente: Uniando Distancias" (Aplicable a la Segunda Fase – Intercolegial)

Objetivo: El presente reto tiene por objeto evaluar la capacidad de planificación, coordinación, trabajo colaborativo y ejecución estratégica de los equipos participantes.

3.1.4.1 Mecánica y reglas

- a. Tres piezas de madera asignadas por equipo.
- b. Construcción exclusiva entre Punto A y Punto B.
- c. Prohibido uso diagonal de piezas.

3.1.4.2 Tiempo: Plazo máximo de ejecución: quince (15) minutos.

3.1.4.3 Faltas:

- a. Tocar el suelo.
- b. Uso diagonal de piezas.
- c. Exceder el tiempo máximo.



3.1.4.4 Equipo ganador

El equipo que complete el trayecto en menor tiempo y con menos faltas.

3.1.4.5 Puntaje

- a. Primer lugar: 100 puntos
- b. Segundo lugar: 75 puntos
- c. Tercer lugar: 50 puntos.

NOTA TÉCNICA: REGLAMENTACIÓN PARA LA CATEGORÍA "CHALLENGE" (FASE FINAL)

Para la Fase Final, la categoría Challenge se desarrollará bajo las mismas reglas, mecánicas generales, criterios de evaluación y sistema de puntaje establecidos para la Primera Fase y la Segunda Fase – Intercolegial, con la incorporación de un reto adicional, con el fin de incrementar el nivel de exigencia competitiva en la etapa final del programa.

En esta fase, la categoría Challenge estará conformada por cinco (5) retos, los cuales se registrarán por lo dispuesto en el presente ANEXO N.º1 – Regulación de Retos, a saber:

1. Reto Kölbi Karts
2. Reto Fuerza en Red
3. Reto Mástil Conexión Completa
4. Reto “Construyendo el Puente: Uniendo Distancias”
5. Reto Final: Circuito de Obstáculos "Enlace Extremo"

3.1.5 **Reto Final “Circuito de Obstáculos "Enlace Extremo" (Aplicable a la Fase Final – Intercolegial)**

3.1.6 **Objetivo:**

El presente reto tiene por objeto evaluar integralmente la resistencia física, agilidad, coordinación, velocidad, concentración y capacidad de trabajo en equipo de los participantes, mediante la superación de un circuito de obstáculos de alta intensidad. Esta prueba representa la máxima exigencia competitiva del programa Interkōnectados de Kölbi, simbolizando la capacidad de superar desafíos, adaptarse a entornos cambiantes y mantenerse conectados hasta la meta final.

3.1.7 **Mecánica y Reglas del Reto**

- a. Cada equipo deberá completar un circuito de obstáculos compuesto por cuatro (4) estaciones consecutivas.
- b. La participación será obligatoria para los ocho (8) integrantes del equipo.
- c. El recorrido deberá realizarse en estricto orden, sin omitir ninguna de las estaciones establecidas.
- d. El tiempo oficial iniciará con la señal emitida por LA ORGANIZADORA y finalizará cuando el último integrante cruce la línea de meta.
- e. El equipo deberá permanecer unido durante todo el recorrido, conforme a las indicaciones de los jueces.



3.1.8 Estaciones del Circuito

a. Pecho Tierra

Los participantes deberán desplazarse cuerpo a tierra a través de una zona delimitada, superando una sección de arrastre que pondrá a prueba su resistencia, disciplina y capacidad de avance bajo presión.

b. El Equilibrio

Cada integrante deberá cruzar una estructura elevada o superficie angosta, manteniendo el balance y la estabilidad sin tocar el suelo.

c. Salto de Vallas

Los participantes deberán superar una serie de vallas consecutivas, demostrando agilidad, coordinación y explosividad.

d. Sprint Final

Una vez completadas las estaciones anteriores, todo el equipo deberá realizar una carrera de velocidad hasta la línea de meta, donde se definirá el tiempo oficial del reto.

3.1.9 Tiempo de Ejecución

El circuito deberá completarse dentro de un plazo máximo e improrrogable de quince (15) minutos, contados a partir de la señal oficial de inicio emitida por LA ORGANIZADORA. Vencido dicho plazo, la participación del equipo concluirá automáticamente.

3.1.10 Régimen de Faltas

Durante la ejecución del reto se considerarán faltas las siguientes conductas:

- a. Omitir cualquiera de las estaciones del circuito.
- b. Tocar el suelo durante la estación de equilibrio.
- c. Derribar deliberadamente las vallas.
- d. Abandonar el recorrido oficialmente establecido.
- e. Recibir ayuda externa de personas ajenas al equipo.
- f. Incumplir las instrucciones emitidas por los jueces o personal de LA ORGANIZADORA.

3.1.11 Criterio de Selección del Equipo Ganador

El equipo ganador del reto Circuito de Obstáculos "Conexión Extrema" será aquel que:

- a. Complete la totalidad del circuito dentro del tiempo reglamentario.
- b. Registre el menor tiempo oficial.
- c. Acumule la menor cantidad de faltas durante la ejecución.

En caso de empate, prevalecerá el equipo que haya registrado menos infracciones.

3.1.12 Puntaje

El puntaje correspondiente a este reto se asignará de la siguiente manera:

- a. Primer lugar: cien (100) puntos.



- b. Segundo lugar: setenta y cinco (75) puntos.
- c. Tercer lugar: cincuenta (50) puntos.

3.1.13 Arbitraje

- a. Durante el desarrollo del reto se contará con árbitros oficiales designados por LA ORGANIZADORA.
- b. Los árbitros serán responsables de supervisar el cumplimiento de las reglas, validar el recorrido, registrar el tiempo oficial y contabilizar las faltas cometidas.
- c. Las decisiones adoptadas por los árbitros serán definitivas, vinculantes e inapelables.

3.1.14 **GAME FIFA:** Implica un juego de fútbol en FC26 (vídeo juego del deporte) en un Play Station 5 aportado por LA ORGANIZADORA el día de la actividad.

3.1.14.1 **Reglas del reto:** En la primera etapa de clasificación compiten entre sí tres equipos (cada uno de dos personas), para seleccionar al representante del colegio. Cada partido tendrá una duración de 8 (ocho) minutos, cuatro minutos por tiempo, con descanso de medio tiempo de 2 (dos) minutos en los cuales se harán dinámicas en público.

Cada equipo compite contra los otros dos equipos (entiéndase A contra B, B contra C y C contra A). Cada participante jugará medio tiempo (jugador de inicio sale y toma el control del jugador de cierre) y ambos equipos se les asigna para la competencia el mismo equipo de fútbol para mantener equidad, siendo este Fútbol Club Barcelona.

El equipo que gane un partido sumará 100 (cien) puntos, en caso de empate se les asignará 50 (cincuenta) puntos, y al equipo perdedor no se le asignarán puntos. Cada partido tendrá una duración de 10 (diez) minutos, siendo que cada mitad durará 4 (cuatro) minutos con 2 (dos) minutos de descanso entre tiempos.

Si uno de los dos jugadores queda indispuesto, para cubrir el tiempo que le corresponde, el Juez valorará si puede ser sustituido por otro miembro inscrito del mismo equipo, o podrá dar por finalizado el partido con un marcador de 2 a 0, ganando el equipo que mantuvo a sus dos jugadores.

El campeonato será el equipo de con mayor cantidad de puntos al final de sus dos partidos en caso de empate se verificará diferencia de goles, goles a favor, resultado entre los empados. Reglas: No pausar excesivamente el juego sin razón válida.

Razones válidas:

- a) Hacer cambios estratégicos o cuando un jugador se haya lesionado.
- b) Respeto entre jugadores



NOTA TÉCNICA: REGLAMENTACIÓN PARA LA CATEGORÍA "GAME FIFA" (FASE II)

Para el desarrollo de los encuentros de FIFA en la Segunda Fase, se aplicarán de forma obligatoria las siguientes reglas de estandarización:

1. **Sorteo de Posiciones:** Previo a cada encuentro, se realizará un sorteo general para definir la asignación de los equipos bajo las nomenclaturas de "Equipo A", "Equipo B", "Equipo C", "Equipo D".
2. **Unificación de Equipos:** Con el fin de garantizar la equidad competitiva absoluta, todos los participantes competirán utilizando obligatoriamente el mismo club: F.C. Barcelona.
3. **Equipo Local:** El equipo que resulte favorecido como "Local" en el sorteo tendrá el derecho de: elegir el uniforme (kit) de juego y ocupar la posición física y silla asignada específicamente para el local en la estación de juego

3.1.14.2 Faltas, empates y excepciones:

- a. **Primer desacato:** Ante un primer desacato a las reglas o instrucciones, se llamará la atención verbalmente al jugador y se le apercibirá con una Tarjeta Amarilla.
- b. **Segundo desacato:** Ante un segundo desacato a las reglas o instrucciones, y a criterio de los Jueces, será expulsado el jugador del juego FIFA PlayStation, mostrándole Tarjeta Roja, teniendo que asumir otro jugador la tabla y posición en la fila (otro jugador repite su turno).
- c. **Ofensa verbal o agresión verbal:** A interpretación valorativa de los Jueces de una Ofensa se dará la expulsión del jugador del Juego FIFA PlayStation, mostrándole una Tarjeta Roja, en el momento.
- d. **Agresión física:** La agresión física que realice un Jugador, implicará la Expulsión del Equipo completo de FIFA PlayStation, mostrándole una Tarjeta Roja al jugador infractor, y al Compañero de Equipo. Se desclasificará a ese Equipo, posicionándolo al 3° Lugar del Juego, y sus partidos quedarán con un Marcador Perdiendo 2-0. Los otros tres Equipos continuarán el transcurrir normal de sus Partidos, para definir el 1° Lugar, 2° Lugar y 3° Lugar.
- e. **Empate:** Ante una situación que sea declarada como empate, se realizará el siguiente criterio: 1. Diferencia de goles, 2. Goles anotados (si persiste el empate se cuentan los goles a favor)3. Resultado directo. 4 Penales rápidos (3 penales).
- f. **Facultades de Los Jueces:** los jueces podrán modificar tanto el tiempo de cada una de las 3 rondas, así como la cantidad de rondas, y la cantidad de jugadores que juegan por ronda.



- g. Ante un evento que altere el desarrollo natural de un partido (fallo electrónico u otro de fuerza mayor), los jueces brindarán una alternativa equitativa para ambos equipos, siendo la primera alternativa, reanudar el tiempo restante, manteniendo el marcador.

3.1.15 **REDES Y CREATIVIDAD DIGITAL:** la actividad consiste en la creación de un vídeo de entre 15 y 30 segundos, siendo estos mínimos y máximos, publicado en Instagram Reels o Facebook Reels. Los participantes deberán crear este contenido bajo los temas: a) Cómo nos conecta kölbi, y b) Productos kölbi. La publicación deberá incluir el hashtag #Interkõnectados kölbi y estar en una cuenta pública.

3.1.15.1 **Primera Fase:** La Primera Fase se desarrollará mediante una competencia entre equipos, con el fin de seleccionar a los participantes que avanzarán a la siguiente etapa.

- a. Cada equipo deberá elaborar y publicar un video en un plazo máximo de diez (10) minutos, utilizando el tipo de música definido por la organización el día del evento.
- b. El contenido del video deberá incluir un mensaje positivo, hacer referencia a kölbi y al concepto Interkõnectados, así como reflejar conexión, creatividad y trabajo en equipo, con la participación de todos los integrantes.
- c. El video deberá publicarse en redes sociales públicas, utilizando el hashtag #Interkõnectadoskõlbi y en colaboración con la cuenta oficial @Tribukõlbi_cr.

Se evaluará el alcance en redes sociales, otorgándose a esta fase un puntaje máximo de quinientos (500) puntos, conforme a los criterios definidos por la organización.

3.1.15.2 **Segunda Fase Interscholar:** la categoría Redes y Creatividad Digital se desarrollará bajo las mismas reglas, lineamientos creativos y criterios generales establecidos para la Primera Fase, con la variación en el plazo de medición de interacciones, conforme a lo siguiente:

- a. Las interacciones en redes sociales del video publicado serán contabilizadas setenta y dos (72) horas naturales posteriores a su publicación, de conformidad con las métricas oficiales de Instagram, Facebook y Tik tok.
- b. El contenido generado deberá ser original, alineado con los valores del Tour Interkõnectados kölbi, así como respetuoso de la moral, el orden público y las buenas costumbres.
- c. Se prohíbe expresamente el uso de lenguaje ofensivo, material violento, discriminatorio, difamatorio o cualquier forma de acoso, incluido el ciberacoso (ciberbullying).
- d. LA ORGANIZADORA se reserva el derecho de descalificar y excluir del conteo de puntos cualquier publicación que, a su criterio, resulte contraria a lo dispuesto en el presente ANEXO N.º1 – Regulación de Retos, sin perjuicio de las sanciones adicionales que pueda aplicar el centro educativo correspondiente.



3.1.15.3 Fase Final: La Fase Final de la categoría Redes y Creatividad Digital se desarrollará mediante una competencia entre los equipos clasificados, una vez concluidas la totalidad de las actividades correspondientes a las categorías Challenge y Game FIFA, con el fin de determinar el equipo ganador final.

Para esta fase, la mecánica del reto será la misma establecida para la Primera Fase, conforme a lo siguiente:

- a. Cada equipo deberá elaborar y publicar un video con una duración mínima de quince (15) segundos y máxima de treinta (30) segundos, utilizando el tipo de música definido por LA ORGANIZADORA.
- b. El contenido del video deberá incluir un mensaje positivo, hacer referencia expresa a kölbi y al concepto Interkõnectados, así como reflejar conexión, creatividad y trabajo en equipo, con la participación de la totalidad de los integrantes del equipo.
- c. El video deberá publicarse en redes sociales públicas, utilizando el hashtag #InterkõnectadosKõlbi y en colaboración con la cuenta oficial @Tribukõlbi.cr, conforme a las instrucciones comunicadas por LA ORGANIZADORA.
- d. Una vez finalizado el período de publicación, LA ORGANIZADORA procederá al cierre, revisión y validación final del contenido publicado, conforme a los criterios de evaluación y puntajes establecidos en el presente ANEXO N.º1 – Regulación de Retos.
- e. Las decisiones adoptadas por LA ORGANIZADORA en esta etapa serán definitivas, vinculantes e inapelables.

Todo contenido creado por los participantes para la dinámica debe ser original, acorde a los valores del Tour y respetuoso de la moral y las buenas costumbres. Se prohíbe estrictamente el uso de lenguaje ofensivo, material violento, discriminatorio o cualquier forma de acoso (ciberbullying). LA ORGANIZADORA se reserva la facultad de descalificar y eliminar del conteo de puntos cualquier publicación que considere inapropiada, sin perjuicio de las sanciones adicionales que el centro educativo determine.

El ganador se le evaluará el alcance en redes sociales, otorgándose un puntaje máximo de quinientos (500) puntos, conforme a los criterios definidos por la organización.

El equipo con mayor puntaje será el ganador. El material del multimedia correrá por cuenta de cada estudiante.

Cada categoría otorgará un puntaje y la suma de todos ellos contribuirá el puntaje global del colegio. El equipo ganador será el que represente a la institución en la segunda fase de la promoción, ya indicada.

Una vez acabada esta etapa, el colegio podrá seguir sumando puntos a través de las recargas kölbi, con el objetivo de determinar, posteriormente, al colegio ganador. Aunado a lo anterior, cada estudiante, participante y miembro de la comunidad (familias participantes que deberán indicar el



colegio de su comunidad en la inscripción) podrán apoyar a su institución realizando recargas e identificándose como parte de esa comunidad.

TORNEO CLASIFICATORIO INTERCOLEGIAL

Artículo 4: Segunda fase - Intercolegial: habrá competencias entre los 68 (sesenta y ocho) colegios donde participarán los equipos que ganen la primera fase en cada institución correspondientemente. Los primeros tres equipos de la segunda fase celebraran la fase nacional, que incluye la participación de los mismos en *streaming* (transmisión en vivo) y la premiación.

GRAN FINAL Y CIERRE

Artículo 5: Tercera fase - Finales: Los 3 (tres) colegios con mayor puntaje avanzarán a la Gran Final, donde competirán por el primer lugar, el cual se definirá por el puntaje en las competencias y los puntos adicionales por compra de productos kölbi.

En caso de existir empates, se determinará el ganador de acuerdo a 3 (tres) criterios:

- a. Mayor número de estudiantes activos, por el colegio al que representan.
- b. Mayor monto de recargas en lo largo de la promoción.
- c. Mayor puntuación en los diferentes juegos.

