

REGLAMENTO DE REQUISITOS Y CONDICIONES DEL JUEGO

“1212 premios que te ponen a avanzar”

DEL ORGANIZADOR DEL JUEGO

Artículo 1:

La mecánica de suscripción, organización, publicidad y los derechos relacionados con el juego SMS-Contenido “1212 premios que te ponen a avanzar”, en adelante denominado “Juego” son propiedad exclusiva del Instituto Costarricense de Electricidad, en adelante “ICE”. Por su parte, el juego es propiedad exclusiva de Two Fun Two Me S.A, en adelante “2FUN2ME”.

Artículo 2:

El presente reglamento de requisitos y condiciones del Juego, en adelante denominado “reglamento”, establece las reglas para participar en el juego que realiza el ICE entre los clientes nuevos y actuales, de los servicios de telefonía móvil (prepago, fusión k y pos pago), según los términos descritos en el presente reglamento.

Artículo 3:

La vigencia del Juego es por tiempo limitado, iniciando el 5 de agosto del 2019 y finalizando el 4 de noviembre del 2019.

Artículo 4:

Para efectos del presente reglamento, los clientes y usuarios aceptan y entienden, que los premios y beneficios del Juego serán entregados únicamente a los titulares o usuarios autorizados de los servicios telefónicos a través de los cuales están participando.

DE LA PARTICIPACIÓN DEL JUEGO

Artículo 5:

Participan en este Juego:

5.1 Todos aquellos clientes físicos del servicio de telefonía móvil que pertenezcan a la comunidad de la red kölbi y que se encuentren al día en el pago de todos los servicios de telecomunicaciones contratados con el ICE y se suscriban al Juego.

5.2 Participan todos aquellos clientes físicos mayores de edad, clientes físicos menores de edad que se identifiquen con cédula de menor que cuenten con servicio kölbi de telefonía móvil activo y que deseen recibir información mediante servicios de contenido, enviando mensajes de texto a un número corto bajo suscripción.

5.3 No podrán participar, ni ser ganadores, las personas jurídicas.

5.4 No podrán participar los números de teléfono móvil de los titulares fallecidos de previo a su inicio, por lo que serán excluidos en caso de salir favorecidos. En el caso de que el titular hubiese fallecido durante el periodo de vigencia del Juego y exista un beneficiario registrado en los sistemas corporativos del ICE, éste será quien se encuentra legitimado para retirar el premio. De no existir beneficiario registrado en dichos sistemas el ICE dispondrá a su entera discreción del premio, sin que ello genere ninguna responsabilidad para el ICE.



#sömosdelosmismos

5.5 No podrán participar, ni ser ganadores, los empleados de 2FUN2ME y sus familiares hasta segundo grado de afinidad y consanguinidad.

5.6 No podrán participar los empleados del ICE; que pertenezcan al Proceso Negocios de Soluciones de Valor Agregado Personas y Hogares, Directores de la Unidad de Productos y Servicios, los cuales participaron en forma directa o indirecta en la elaboración y negociación y su Reglamento, Se exceptúan de esta limitación, los familiares de las personas indicadas anteriormente que deseen participar, siempre y cuando sean los titulares de los servicios a través del cual están participando en la suscripción.

DE LAS MECÁNICAS DEL JUEGO

Artículo 6:

Los clientes kölbi que estén suscritos al Juego sms contenido, podrán participar por los premios descritos en este reglamento, bajo los medios y mecánicas de participación según se detalla a continuación:

6.1 Mecánica de suscripción mediante SMS:

6.1.1 Los clientes que envíen un mensaje con la palabra Si al código corto 1212, recibirán un sms de bienvenida sin costo del código 1200, indicándole la periodicidad de la suscripción, precio, link para ver el reglamento y forma de cancelar la suscripción quedarán suscritos, una vez suscritos recibirán un mensaje de cobro diario desde el código 1212, que contiene un el link para ingresar al portal de Juegos, además.

6.2 Mecánica de suscripción por medio WEB:

6.2.1 El usuario que esté navegando en Internet y vea publicidad digital del Juego, al dar click en la imagen publicitaria será direccionado a una página web para completar un formulario con su número de teléfono y aceptar las bases y condiciones de la suscripción.

6.2.2 Una vez que el usuario acepta las bases y condiciones de la página web, recibirá en su teléfono un mensaje de texto sin costo del código 1200, al cual debe responder con la palabra SI al mismo código, para completar el proceso de suscripción. Posteriormente recibirá otro mensaje de texto dándole la bienvenida, indicándole la periodicidad de la suscripción, precio, link para ver el reglamento y forma de cancelar la suscripción. Una vez suscrito recibirá diariamente un sms del código 1212.

6.3 Mecánica de suscripción mediante mensajes Sat Push:

6.3.1 A los clientes que han autorizado recibir información de los servicios de kölbi, se les enviarán invitaciones para suscribirse mediante mensajes vía SAT PUSH que consiste en dos pantallas con mensajes emergentes, la primera incluye información del servicio y contiene las opciones Aceptar o Cancelar.

6.3.2 En caso de que el cliente elija Aceptar se desplegará la segunda pantalla con un mensaje de confirmación a la suscripción, igualmente con las opciones de Aceptar o Cancelar.

6.3.3 En caso de que el cliente seleccione Aceptar en esta segunda pantalla, se suscribirá al servicio. Posteriormente recibirá en su teléfono un SMS sin costo del código 1200 dándole la bienvenida, indicándole la periodicidad de la suscripción, manera de cancelar la suscripción, precio y el link para ver el reglamento. Una vez suscrito recibirá diariamente un sms del código 1212.



#sömosdelosmismos

6.3.4 En caso de que el cliente seleccione Cancelar en cualquiera de las dos pantallas, se cancelará el Sat Push y no quedará suscrito al Juego.

6.4 Participación por premios por la suscripción:

Una vez suscrito el cliente al Juego, por cada cobro efectivo del SMS que reciba del código 1212, además de permitirle jugar en un portal de juegos web, participa por premios de tarjetas de regalo descritas en el Artículo 18 de este reglamento.

6.5 Participación por premios en los programas:

El cliente suscrito al Juego también tendrá la posibilidad de ser seleccionado para participar en un programa de televisión, en donde podrá concursar por los diferentes premios descritos en el Artículo 17 de este reglamento.

CONDICIONES DE LAS MECÁNICAS DE PARTICIPACIÓN

Artículo 7:

Para las mecánicas descritas en este reglamento aplican las siguientes condiciones:

7.1 Los clientes se podrán suscribir al Juego mediante el código 1212, enviando la palabra SI, suscribiéndose en la Web respondiendo si al sms del código 1200 o aceptando la invitación que hace kölbi mediante mensajes vía Sat Push.

7.2 El cobro de la suscripción se realizará mediante un SMS desde el código 1212 con precio diario de ₡285 IVAI por mensaje recibido, el cual contiene un link que lo direccionará al portal de juegos y podrá y además por la suscripción podrá participar por los premios.

7.3 Todos los mensajes que el cliente envíe al código corto 1212 para cancelar la suscripción al servicio no tendrán precio adicional, salvo los ₡3 IVAI del SMS normal

7.4 Los clientes que participen en el Juego deberán enviar los mensajes de texto vía SMS, en el siguiente formato: pueden ser mayúsculas o minúsculas, no puede llevar tilde, diéresis, la letra "ñ", signos de exclamación, de interrogación ni comillas.

7.5 Los clientes podrán cancelar la suscripción enviando cualquiera de las siguientes palabras: "Salir", "no", "baja" y "cancelar", al código 1212. Para lo cual recibirá un SMS desde el código 1200 confirmando que ha cancelado su suscripción. En caso de no recibir la confirmación de forma inmediata, debe repetir el proceso.

7.6 Todo participante que remita un mensaje de texto al número corto para suscribirse al Juego, acepta entender y someterse en todos sus extremos al presente Reglamento. Asimismo, una vez finalizado el juego todos los clientes que participaron quedarán suscritos y continuará el cobro diario que reciba del código corto 1212, por lo que recibirán un mensaje de aviso de finalización de la campaña, donde además se indica que continuara participando por nuevos premios y forma de cancelar la suscripción.

7.7 Los clientes y usuarios prepago deberán contar con recargas suficientes para cancelar el valor total de la suscripción diariamente; de lo contrario no podrá continuar sus participaciones desde ninguna plataforma hasta contar con saldo y cobro exitoso, y los post-pago se obligan a cancelar el valor total del servicio en las facturas respectivas que se generan a partir de la fecha de inicio de la campaña.

7.8 Además de la palabra indicada para registro "Sí", el sistema podrá reconocer los términos "ok" o "satsi", para la suscripción al Juego.

7.9 El no utilizar alguna de estas palabras impedirá la suscripción del usuario en el servicio; asimismo, con la suscripción se someten a todas las bases, términos y condiciones de este Reglamento y del Juego; así como los cambios en el reglamento que pudiesen suscitarse durante la vigencia del mismo y que serán notificados a través del sitio web www.kolbi.cr.

7.10 Los clientes podrán acceder al portal de juegos siempre y cuando esté suscrito al servicio de contenido. Y el consumo de datos móviles dependerá de su uso.

7.11 Los clientes podrán ver vía streaming los programas en donde se transmite el concurso, las premiaciones y selección de participantes, los cuales aproximadamente tienen una duración de 6 minutos y con un consumo de datos móviles de 19 MB.

DESIGNACIÓN DE GANADORES

Artículo 8:

La selección del finalista que podrá participar en el programa de televisión, que se transmitirá en el canal de televisión kölbi TV y redes sociales Kölbi, en donde podrá optar por los premios asociados al programa, consta de los siguientes dos procesos:

8.1 El finalista se seleccionará entre todos los clientes que estén suscritos al Juego, a través de una aplicación de selección aleatoria, utilizando la base de datos de los servicios móviles participantes, para lo cual se seleccionará un primer finalista y de la misma forma diez más, que en el orden seleccionado funcionarán como suplentes, en caso de que su antecesor no pueda ser localizado, o bien decida no concursar. Este acto se realizará días antes de la grabación de cada programa, en la ciudad de San José, en la Torre de Telecomunicaciones del ICE, en presencia de dos testigos del ICE y un testigo de 2FUN2ME.

8.2 Durante la grabación del programa, en la ciudad de San José, Edificio Centro Colón, en los estudios de grabación de 2FUN2ME, la conductora del programa realizará la designación de la persona que podrá participar en el próximo programa, a través de una llamada telefónica al primer finalista seleccionado según el artículo 8.1, en la que se formulará una pregunta, la cual deberá responder en forma correcta en un plazo máximo de treinta (30) segundos, para que sea acreedor a la participación en el próximo programa. En caso de que el primer finalista no conteste la llamada o responda incorrectamente a la pregunta, se iniciará con una nueva llamada al siguiente finalista suplente. Para cada uno de los finalistas se realizará un máximo de tres (3) intentos de llamada.

Artículo 9:

Los programas descritos en este reglamento se transmitirán en las siguientes fechas:

Tipo de programa	Fechas de transmisión
Programa informativo	19 AL 23 DE AGOSTO
1er programa de concurso	24 DE AGOSTO AL 6 DE SETIEMBRE
2do programa de concurso	7 AL 13 DE SETIEMBRE
3er programa de concurso	14 AL 27 DE SETIEMBRE
4to programa de concurso	28 DE SETIEMBRE AL 11 DE OCTUBRE
5to programa de concurso	12 AL 25 DE OCTUBRE
6to programa de concurso	26 AL 4 DE NOVIEMBRE



#sömosdelosmismos

Artículo 10:

El concurso del programa para que los participantes puedan ser ganadores de los premios es el siguiente:

10.1 En el set habrá un panel con seis casilleros, en los cuales se distribuirán cuatro imágenes de una llanta de automóvil y dos imágenes de una tarjeta de regalo, que no estarán visibles para el participante; para ganar los premios el participante siempre deberá elegir cuatro casilleros de los seis disponibles y voltearlos para descubrir la imagen. Si los cuatro casilleros elegidos tienen la imagen de una llanta de automóvil el participante se ganará un automóvil, si únicamente encuentra tres llantas se ganará una motocicleta y si encuentra imágenes de tarjetas de regalo se ganará tarjetas de regalo de ₡500.000 (quinientos mil colones), por cada imagen de tarjeta que encuentre.

10.2 Por lo anterior el participante siempre tendrá la opción de ganar premios, ya sea que encuentre las cuatro llantas para ganarse el automóvil, tres llantas y una tarjeta de regalo para ganarse la motocicleta y una tarjeta de regalo de ₡500.000, o dos llantas y dos tarjetas de regalo con lo que se ganaría dos tarjetas de regalo por ₡500.000.

Artículo 11:

Con respecto a los premios de tarjetas de regalo de ₡100.000 (cien mil colones), por las que participan todos los clientes suscritos al juego, las fechas de designación de los ganadores y su distribución se llevará a cabo según de la siguiente forma:

Fecha de selección de ganadores	Premio
7/8/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
21/8/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
4/9/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
18/9/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
2/10/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
16/10/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000
4/11/2019	4 tarjetas de regalo de ₡100.000

Artículo 12:

La selección de los finalistas para optar tarjetas de regalo de ₡100.000 (cien mil colones), se llevará a cabo entre todos los clientes que estén suscritos al Juego descrito en este reglamento, a través de una aplicación de selección aleatoria, utilizando la base de datos de los servicios móviles suscritos. La misma se realizará en la ciudad de San José, en la Torre de Telecomunicaciones del ICE. El acto de selección de ganadores de tarjetas de regalo se realizará en presencia de dos testigos del ICE y un testigo de 2fun2me.

Artículo 13:

Una vez verificada la procedencia de los finalistas y que estén al día con las obligaciones económicas con el ICE, se les contactará a través de una llamada telefónica en la que se les formulará una pregunta, la cual deberán responder en forma correcta en un plazo máximo de treinta (30) segundos, para convertirse en ganadores de los premios por los que están participando. Para cada uno de los finalistas el ICE realizará un máximo de tres (3) intentos de llamada. De no poder completar esta llamada se iniciará con una nueva llamada al siguiente finalista.

Artículo 14:

Posterior a la realización de la designación de los ganadores definidos en el actual Reglamento, el ICE publicará la lista de los ganadores en la página web www.kölbi.cr

Artículo 15:

La entrega efectiva de los premios se realizará en los términos establecidos en el título "De los Premios y los Ganadores" del presente Reglamento.

Artículo 16:

El cliente que resulte ganador en más de una oportunidad con diferentes números telefónicos a su nombre, no podrá repetir el mismo premio; pero si podrá ser acreedor de los otros premios descritos en el Artículo 14 de este reglamento.

DE LOS PREMIOS Y LOS GANADORES

Artículo 17:

Las características de los premios por los que participa el jugador del programa, los cuales siempre estarán disponibles y cuya cantidad dependerá del resultado del concurso que se realiza el programa, son las siguientes:

17.1 Automóvil marca Toyota, modelo AGYA E, año 2019, incluidos gastos registrales.

17.2 Motocicleta marca Katana, modelo CG-150, año 2019, incluidos gastos registrales.

17.3 Tarjetas de regalo por ₡500.000 (quinientos mil colones)

- Son tarjetas al portador (no es de débito o crédito).
- El monto asignado es en colones.
- No será necesario que el cliente canjee toda la cantidad de dinero portada en la tarjeta de regalo de una sola vez.
- Las tarjetas de regalo podrán ser canjeadas únicamente en establecimientos que tengan datafono de la entidad que la emite.

Artículo 18:

Las características de las tarjetas de regalo por las que podrán participar los clientes que se suscriban al Juego, según lo indicado en el artículo 6.4 de este reglamento, son las siguientes:

18.1 Veintiocho (28) tarjetas de regalo por ₡100.000 (cien mil colones).

- Son tarjetas al portador (no es de débito o crédito).
- El monto asignado es en colones.
- No será necesario que el cliente canjee toda la cantidad de dinero portada en la tarjeta de regalo de una sola vez.
- Las tarjetas de regalo podrán ser canjeadas únicamente en establecimientos que tengan datafono de la entidad que la emite.

Artículo 19:

A los ganadores del concurso de los programas se les entregarán las tarjetas de regalo de ₡500.000 de forma inmediata, con respecto al automóvil y la motocicleta se entregará un certificado simbólico como constancia para el ganador y se coordinará para la entrega física del premio en la agencia proveedora de los vehículos.



Artículo 20:

El lugar definido por el ICE para el retiro de las tarjetas de regalo de ₡100.000 será en la ciudad de San José, en las instalaciones del ICE en Sabana Sur, edificio Torre de Telecomunicaciones piso 14 con un horario de atención desde las 08:00 hasta las 16:00 de lunes a viernes.

Artículo 21:

Los premios de este Juego serán entregados, únicamente, a los titulares o usuarios autorizados de los servicios de telefonía móvil kölbi, para lo cual será requisito indispensable estar al día con el pago de todas sus obligaciones con el ICE telecomunicaciones al momento de retirar el premio, o bien mantener su línea kölbi prepago activa a más tardar el día de la selección de los ganadores en todo caso, el ICE se reserva el derecho de verificar en sus sistemas que los ganadores hayan cumplido con dichas condiciones.

Artículo 22:

El plazo máximo para retirar los premios de tarjetas de regalo de ₡100.000 será de 15 días naturales a partir del día que se le comunique al cliente que resultó ganador, después de esta fecha caducará el derecho para reclamar el premio y se entenderá para todos los efectos legales que el titular del servicio renuncia al mismo.

Artículo 23:

En la eventualidad que el premio definido en el presente reglamento no pueda ser entregado al titular o usuario autorizado del servicio de telefonía móvil kölbi, por cualquier incumplimiento atribuible a éste o a las disposiciones contenidas en este reglamento, el ICE dispondrá del premio a su entera discreción, sin que ello genere ninguna responsabilidad para el ICE.

Artículo 24:

El finalista efectivamente seleccionado y contactado para participar en el programa, se le enviará vía correo electrónico, una citación con indicación del día, hora y lugar para participar en el programa. El participante seleccionado, deberá dar respuesta por el mismo medio aceptando la participación, al correo electrónico del ICE que se le indique, en un plazo de veinticuatro horas siguientes de haber sido notificado como participante para concursar en el programa, además debe adjuntar los siguientes documentos: copia de la cédula de identidad vigente y en buen estado, en caso de nacionales, y para personas extranjeras, copia de Pasaporte o cédula de residencia vigente y en buen estado.

Artículo 25:

Si el finalista seleccionado no pudiera presentarse a participar en el programa, podrá autorizar a otra persona a participar y retirar los premios que gane en su nombre, lo anterior lo debe indicar en la respuesta al correo electrónico de citación, adjuntando las calidades de la persona que participará y copia del documento de identificación de la misma.

Artículo 26:

Si el finalista o la persona autorizada por él, no cumple con el requisito de puntualidad, o del todo no se presentare al programa, el finalista ausente, por el hecho de haber incumplido este reglamento, no podrá ser acreedor de ningún premio.

RESPONSABILIDADES Y RESTRICCIONES

Artículo 27:

De acuerdo con lo establecido en el artículo 1 del presente Reglamento, el ICE y 2FUN2ME son los únicos organizadores del Juego. En este sentido, el ICE ni 2FUN2ME se harán responsables por los daños y perjuicios ocasionados en virtud del envío de mensajes de contenido vía SMS y/o llamadas telefónicas provenientes de terceras personas en los que se haga referencia a este Juego.

Artículo 28:

Los participantes entienden y aceptan que el envío y recepción de mensajes de texto mediante código corto será posible si el terminal móvil del cliente o usuario presenta las siguientes condiciones tecnológicas que permitan su recepción: a) Estar dentro del área de cobertura; b) Mantener la terminal encendida y c) Mantener espacio en la memoria de la terminal o de la tarjeta SIM para el almacenamiento del contenido.

Artículo 29:

Todos aquellos clientes que deseen participar en el presente Juego, entienden y aceptan que con el sólo hecho de ejecutar cualquiera de las mecánicas de suscripción descritas en este Reglamento, se obligan a someterse a este en todos sus extremos. Asimismo, es obligación de cada participante leer e informarse acerca del contenido del mismo.

Artículo 30:

El ICE podrá introducir todas las medidas de seguridad que considere convenientes para el buen desarrollo del Juego, la cual será suspendida en forma inmediata sin asumir responsabilidad alguna, si se llegaren a detectar fraudes o cualquier otra irregularidad que suceda con los servicios de telecomunicaciones asociados a este Juego, o si se presentare una circunstancia de fuerza mayor, caso fortuito o hecho de un tercero que afecte gravemente los intereses del ICE.

Artículo 31:

El Juego está sujeto a las condiciones y limitaciones que se indican en el presente Reglamento, incluyendo las siguientes:

31.1 Cualquier situación anormal que se presentare eventualmente con el Juego y que no estuviera prevista en el presente Reglamento, será resuelta por el ICE, en estricto apego a la legislación costarricense.

31.2 Los clientes deberán mantener actualizado en todo momento la información personal suministrada en sus respectivos contratos de servicios o anexos suscritos con el ICE, así como el nombre o razón social, dirección exacta, número telefónico de referencia, correo electrónico y cualquier otra información que sea necesaria para su localización. Siendo así que los clientes y usuarios de este Juego aceptan como fidedignos y válidos para todos los efectos, los datos registrados en los sistemas corporativos y bases informáticas del ICE.

31.3 Los clientes que resulten ganadores, deberán firmar un documento de recibido conforme de la entrega del premio.

31.4 El ICE no se hará responsable por accidentes, enfermedades, muertes o gastos médicos por una mala manipulación de los premios que se produzcan a partir del retiro, disfrute y otras actividades desarrolladas por el titular del servicio que resulte ganador del premio. Adicionalmente, aceptan expresamente que la responsabilidad del ICE se limita únicamente a la entrega del premio, quedando exonerado de toda responsabilidad, culpa, reclamo, demanda y acción ante cualquier instancia administrativa y/o judicial por los efectos que directa o indirectamente puedan derivarse de este Juego, ante el uso, aceptación y disfrute del mismo.

31.5 Si se demuestra que una persona disfruta del premio por medio de engaño o fraude, el ICE podrá reclamar el pago completo del premio relacionado con el Juego asignado al titular del servicio en cuestión.

31.6 El ICE se reserva el derecho de iniciar las acciones legales que procedan en caso de detectar irregularidades durante el Juego, tales como falsificación, suplantación de personas, adulteración de información, entre otros.



31.7 Si algún Participante no acepta los términos y condiciones del presente Reglamento, el ICE no asumirá ningún tipo de responsabilidad, exonerándose de la obligación de entregar el premio, así como de los cargos que se llegaran a generar por la participación del cliente.

31.8 Ni el ICE ni 2FUN2ME cubrirán los gastos en que incurra el ganador para hacer efectivo su premio ni para el goce y disfrute del mismo, ni tampoco cualquier otro rubro que no esté expresamente incluido en este Reglamento.

31.9 El ganador, al firmar el documento de recibo de su premio manifiesta su conformidad y exime de toda responsabilidad al ICE y a 2FUN2ME. Una vez recibido el premio de conformidad, el ICE no responderá por cualquier daño, pérdida o menoscabo que sufra el mismo por razones que no le sean imputables al ICE.

31.10 El costo de cualquier documentación ajena a los gastos registrales que deban hacer los ganadores para poder retirar o disfrutar del premio, corre por cuenta de cada uno de ellos.

31.11 No se podrá utilizar el premio de forma ilegal ni en contra de las buenas costumbres o que, de alguna forma, denigre o desprestigie las marcas del GRUPO ICE.

31.12 Cada ganador deberá cumplir con las leyes de Costa Rica y con las instrucciones que reciban de parte del ICE o de quienes participen en la prestación de cualquier porción del premio. Deberá además portarse en forma respetuosa con el personal de cualquiera de las empresas que participen en el disfrute del premio. El incumplimiento de esta obligación podrá dar pie al retiro del premio y el cobro de los daños y perjuicios causados.

31.13 El premio es indivisible, intransferible y no negociable. Para ser acreedor de un premio, los participantes deberán cumplir con todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

31.14 En caso de no cumplir con estos requisitos, el ICE se reserva el derecho de dejar sin efecto la entrega o acreditación del premio correspondiente.

31.15 Los clientes que participan en la promoción aceptan y entienden que, con el solo hecho de realizar la mecánica de participación en la promoción, autorizan al ICE a enviar toda clase de información de cualquier tipo, sea o no de la misma promoción.

31.16 El ICE y 2fun2me. no asumirán responsabilidad alguna, por acciones u omisiones del titular del premio, que conlleven la imposibilidad de su disfrute, tal es el caso de asuntos legales o judiciales, documentos de identificación vencidos o cualquier otro impedimento que limite el retiro del premio.

Artículo 32:

Sobre derechos de imagen. El hecho de participar en el Juego implica el consentimiento al ICE de manera irrevocable de los participantes a que su nombre, voz e imagen aparezcan en publicaciones y demás medios publicitarios y en general, en todo material de divulgación de las actividades del Juego, como entrega, recibo y disfrute del premio, testimoniales, ya sea durante el plazo promocional o una vez vencido el mismo, sin que implique remuneración o compensación adicional, ni reclamos por derechos de imagen, los cuales se tienen por cedidos sólo para efectos de divulgación de resultados del Juego.

Artículo 33:

Para evitar delitos de falsedad ideológica, el retiro de los premios por parte de personas físicas será un acto personalísimo.

33.1 El titular o usuario del servicio que resulte ganador, para retirar el premio respectivo deberá, de previo, cumplir con los siguientes requisitos:

- Los costarricenses mayores de edad deberán presentarse con su cédula de identidad vigente y en buen estado.
- Los extranjeros mayores de edad deberán presentarse con su cédula de residencia vigente o su pasaporte vigente, ambos en buen estado.
- Los menores de edad deberán presentarse con un adulto responsable del mismo, sea uno de sus padres que ejerza la patria potestad o bien un tutor nombrado legalmente, para lo cual deberá aportar los documentos respectivos que comprueben tal condición, además presentar su tarjeta de identificación de menores, en buen estado. El ICE no asume responsabilidad alguna, por el uso del premio por parte de un menor de edad que resulte ganador.
- Caso contrario, cuando la persona que retira el premio no es el titular o usuario del servicio, deberá presentar una autorización acompañada de una fotocopia del documento de identificación del titular o usuario del servicio, y el respectivo documento de identificación vigente y en buen estado de la persona autorizada, el cual debe ser emitido por las instituciones gubernamentales nacionales competentes.
- El titular del servicio prepago que resulte favorecido con algún premio de acuerdo con lo dispuesto en el presente reglamento, deberá encontrarse dentro de la base de datos del registro de usuarios prepago de la SUTEL, que está ubicada en la página web www.registroprepago.sutel.go.cr.

33.2 En la eventualidad de que resulte favorecido un servicio móvil cuyo titular se encuentre fallecido durante el periodo del Juego, el beneficiario podrá apersonarse para hacer valer los derechos correspondientes.

33.3 En caso que los datos suministrados por el participante sean incorrectos, inválidos o falsos, el ICE se reserva el derecho de excluir a ese Participante.

33.4 El ICE no asumirá ningún gasto en que incurran los Participantes para participar del programa, ni los que incurra para acreditar su Premio.

33.5 Una vez entregado el Premio el ganador será responsable por el uso que le dé.

34.6 En caso de que el ganador no cumpla con los requisitos descritos en este reglamento, el ICE se reserva el derecho de dejar sin efecto la entrega o acreditación del premio correspondiente

Artículo 34:

El ICE se reserva el derecho de modificar este reglamento en cualquier momento para introducir todas aquellas reformas necesarias en el Juego, o políticas relacionadas con la selección de ganadores. Estos cambios si se hicieran, se darán a conocer de forma automática en la página web www.kolbi.cr

Artículo 35:

La atención de las consultas respectivas a la campaña se pueden realizar a los ejecutivos de atención en Agencias, tiendas, centro de atención telefónica, redes sociales y www.kolbi.cr

Artículo 36:

El presente Reglamento rige a partir de su publicación en la página web www.kolbi.cr

Derechos reservados 2019. Prohibida su reproducción por cualquier medio. Dirección Corporativa de Telecomunicaciones, Unidad de Productos y Servicios. La mecánica y derechos contenidos en el presente reglamento se encuentran amparados por la legislación nacional e internacional en materia de propiedad intelectual.



#sömosdelosmismos