

# **Reglamento de requisitos y condiciones del juego y contenido del servicio “Jugá y Ganá”**

## **DEL ORGANIZADOR DEL JUEGO**

### **Artículo 1:**

La mecánica, organización, publicidad y los derechos relacionados del servicio de contenido “Jugá y Ganá”, en adelante denominado “Juego” así como los derechos de autor del portal de contenidos son propiedad exclusiva de Mobile Marketing S.R.L. cedula jurídica 3-102-668402, en adelante “Mobmarketing”.

Mobmarketing advierte al público en general, ser el único responsable frente al consumidor de la validez, eficacia, mecánica, legalidad del contenido, ofrecimiento y entrega de premios, siendo que el Instituto Costarricense de Electricidad como proveedor técnico del servicio de mensajería corta (SMS), de ninguna manera tiene responsabilidad directa, indirecta, o solidaria respecto al presente Juego y su respectivo Reglamento. De lo anteriormente expuesto, queda establecido que los participantes del presente servicio de contenido, ante cualquier reclamo, denuncia y/o demanda, deberán dirigirse única y exclusivamente ante Mobmarketing.

### **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 MOBMARKETING, entre los clientes nuevos y actuales, que estén suscritos al código corto 8203, según los términos descritos en el presente reglamento.

### **Artículo 3:**

La vigencia del Juego para la participación de premios es por tiempo limitado, iniciando el 1 de enero de 2025 y finalizando el día 31 de diciembre de 2025. La vigencia del servicio de suscripción al código 8203, es ilimitada, por lo que, aun vencido el plazo de participación por premios, los códigos cortos utilizados en el servicio de contenido, continuarán activos de manera tal que los usuarios suscritos podrán seguir utilizando el portal web de contenido, pudiendo cancelar la suscripción al servicio en todo momento, acorde al procedimiento que más adelante se detalla.

#### Artículo 4:

Para efectos del presente reglamento, los clientes y usuarios aceptan y entienden, que los premios o beneficios del Juego serán entregados, únicamente, a los titulares de los servicios telefónicos o usuarios debidamente acreditados, los cuales participan de este Juego.

### **DE LA PARTICIPACIÓN DE EL JUEGO**

#### Artículo 5:

Participan en este Juego:

5.1 Todos aquellos clientes físicos y jurídicos del servicio de telefonía móvil que pertenezcan a la comunidad de la red kölbi y que se encuentren al día en el pago del servicio telefónico.

5.2 Participan todos aquellos clientes físicos mayores de edad, clientes físicos menores de edad que se identifiquen con cédula de menor y clientes jurídicos 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 en el Juego los números de teléfono móvil de los titulares fallecidos de previo a su inicio, por lo que serán excluidos en caso de salir favorecidos.

### **DE LAS MECÁNICAS DEL JUEGO**

## Artículo 6:

Los clientes kölbi podrán participar por los premios descritos en este reglamento, bajo los medios y mecánicas de participación según se detalla a continuación:

### 6.1. Mecánica SMS:

6.1.1 Los clientes que envíen la palabra SI al código corto 8203, quedarán suscritos para recibir un mensaje diario entre las 8:00 am a 8:00 pm, una vez enviado el mensaje, el cliente recibe la bienvenida del código 8203, con las condiciones del Juego y las indicaciones de cómo darse de baja si ya no desea seguir participando. En un segundo mensaje del código 8203 recibirá un enlace ya sea [www.jugaygana.net](http://www.jugaygana.net) o una versión acortada donde podrá ver cuales son los aplicativos relacionados al juego.

6.1.2 La suscripción al código 8203 tendrá un precio total de doscientos colones (¢200 IVA) diarios.

## 6.2 Mecánica segunda: Portal WEB/Móvil

6.2.1 Los clientes y usuarios que estén navegando en Internet y vean publicidad digital del Juego, al dar clic en la imagen publicitaria será direccionado a una página web en la cual se le brindan los términos y condiciones de la suscripción y link al reglamento.

6.2.2 En caso de que el usuario no esté navegando en internet en su teléfono móvil se le mostrará en la página web un mensaje indicando que debe enviar un mensaje de texto con la palabra acepto Al código 8203 para suscribirse; si está navegando en su teléfono móvil deberá aceptar los términos y condiciones en la página web, hacer clic al botón SUSCRIBIR y se abrirá la sesión sms de su teléfono móvil con un mensaje texto al código 8203 con la palabra de "acepto" o "sí" predefinida, para que lo envíe y así completar el proceso de suscripción. Posteriormente recibirán un SMS de bienvenida del código 8203, indicándole la periodicidad de la suscripción, precio, link para ver el reglamento y forma de cancelar la suscripción.

Una vez suscritos recibirán un mensaje diario desde el código 8203, que contiene un link para ingresar al portal de Juegos.

6.2.3 El acceso a la página WEB es para interactuar con los juegos y elegir el de su elección.

## 6.3 Mecánica cuarta: Suscripción por Sat Push

6.3.1 A los clientes que han autorizado recibir información de los servicios de kölbj, se les enviarán invitaciones para suscribirse mediante mensajes SAT PUSH que consiste en dos pantallas con mensajes emergentes (tipo Pop up), la primera incluye información de la campaña y brinda 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 de clic en Aceptar en la segunda pantalla, quedará automáticamente suscrito al servicio. Posteriormente recibirá en su teléfono un SMS del código 8203 dándole la bienvenida, indicándole la periodicidad de la suscripción, modo de darse de baja, precio y el link para ver el reglamento.

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

## CONDICIONES DE LAS MECÁNICAS

### Artículo 7:

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

7.1 Los clientes se podrán afiliar al juego mediante el código 8203, enviando la palabra SI.  
7.2 El cobro de la suscripción se realizará mediante el código 8203 con un precio total de doscientos colones (¢200 IVAI)

7.3 La compra de elementos virtuales se podrá realizar únicamente mediante la Web.

7.4 La confirmación de compra de elementos virtuales se realizará mediante los códigos cortos detallados en el punto 6.5.4.

7.5 Los mensajes que el cliente envíe al código corto 8203 tendrán un precio adicional de tres colones (¢3 IVAI) del SMS normal.

7.6 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.

7.12 Los clientes podrán desafiliarse de la campaña enviando al código 8203 o al 8205 las palabras claves "SALIR", "BAJA", "CANCELAR" o "NO" y recibirá automáticamente un SMS del código 8203 confirmando que la desafiliación de la suscripción ha sido exitosa. En caso de no recibir la confirmación inmediata, debe repetir el proceso.

7.13 Todo participante que remita un mensaje de texto al número corto para inscribirse al Juego, acepta entender y someterse en todos sus extremos al presente Reglamento. Asimismo, una vez finalizada la participación por premios, todos los clientes quedarán suscritos a Jugá y Ganá y se mantendrá el cobro por cada mensaje diario que reciba del código corto 8203.

7.14 Además de la palabra indicada para registro, el sistema podrá reconocer los términos; "si", "ok", "SatSi", así como palabras clave adicionales que se generen mediante los mensajes de motivación durante la vigencia del Juego.

7.15 El no enviar alguna de estas palabras impedirá la participación del usuario en el Juego y con el envío de ese mensaje vía SMS los clientes y usuarios aceptan y se someten a todas las bases, términos y condiciones de este Reglamento.

7.16 Los clientes y usuarios prepago deberán contar con recargas suficientes para cancelar el valor total del Juego 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 del Juego.

## RESPONSABILIDADES Y RESTRICCIONES

### Artículo 8:

De acuerdo con lo establecido en el artículo 1 del presente Reglamento, MOBMARKETING es el único organizador del Juego. En este sentido,

MOBMARKETING no se hará responsable 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 9:

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 del terminal o de la tarjeta SIM para el almacenamiento del contenido.

### Artículo 10:

Todos aquellos clientes físicos 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 11:

MOBMARKETING 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, o si se presentare una circunstancia de fuerza mayor, caso fortuito o hecho de un tercero que afecte gravemente los intereses de MOBMARKETING.

## Artículo 12:

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

12.1 Cualquier situación anormal que se presentara eventualmente con el Juego y que no estuviera prevista en el presente reglamento, será resuelta por MOBMARKETING, en estricto apego a la legislación costarricense.

12.2 MOBMARKETING no entregará acciones y/o certificados de forma física o impresa, por lo tanto, no se hará responsable de los daños y perjuicios causados a cualquiera de los clientes en virtud de un engaño o cualquier tipo de acción fraudulenta por parte de un tercero.

12.3 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.

12.4 En caso de no cumplir con los requisitos descritos en este reglamento, MOBMARKETING se reserva el derecho de dejar sin efecto la entrega o acreditación del premio correspondiente y el cobro de los daños y perjuicios causados en caso de requerirse.

12.5 No se podrá utilizar el premio de forma ilegal ni en contra de las buenas costumbres o que, de alguna forma, denigre o desprestigie a la empresa

MOBMARKETING.

12.6 MOBMARKETING se reserva el derecho de iniciar las acciones legales que procedan en caso de detectar irregularidades durante el servicio y campaña, tales como falsificación, suplantación de personas, adulteración de información, entre otros.

### Artículo 13:

Sobre derechos de imagen. El hecho de participar en el Juego implica el consentimiento a MOBMARKETING 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 14:

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

- Los extranjeros mayores de edad deberán presentarse con su cédula de residencia vigente o su pasaporte vigente, ambos en buen estado.
  - Las personas jurídicas deberán ser representadas por un apoderado con facultades suficientes para recibir el premio, con poder inscrito en el Registro Público, además deberán presentar una certificación de personería extendida por el Registro Nacional o Notario Público con no más de un mes de emitida y deberá portar su cédula de identidad vigente y en buen estado.
  - Caso contrario, cuando la persona que retira el premio no es el titular o usuario del servicio, deberá presentar una autorización acompañada de poder especial o 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.
- 26.1 En caso que los datos suministrados por el Participante sean incorrectos, inválidos o falsos, MOBMARKETING se reserva el derecho de excluir a ese Participante.

## Artículo 15:

## Artículo 16:

La atención de las consultas respectivas a el Juego se pueden realizar a los teléfonos: 2234-9596, 800-PREMIOS

## Artículo 17:

El presente reglamento rige a partir de su publicación en la página web <http://www.mobmarketingcr.com/latam/Reglamentos/>

Derechos reservados. Prohibida su reproducción por cualquier medio. La mecánica y derechos de los contenidos en el presente reglamento se encuentran amparados por la legislación nacional e internacional en materia de propiedad intelectual