

## **Bases Competencia “Copa Duoc Featuring Fortnite”**

En Santiago de Chile, 14 de septiembre de 2020, Canal 13 SpA., rol único tributario N° 76.115.132-0 en adelante también “Canal 13”, domiciliado en Inés Matte Urrejola N° 0848, comuna de Providencia, Santiago, establece las siguientes bases para la competencia, la cual quedará regida por las presentes bases y condiciones (en adelante las “Bases”).

### **PRIMERO: CONSIDERACIONES GENERALES**

La Copa Duoc (en adelante la “competencia” o el “torneo”) es una competencia de videojuegos online que se disputará en el juego Fortnite y que se desarrollará entre el 14 de septiembre y el 21 de noviembre de 2020.

Las bases de la Competencia para el videojuego Fortnite rigen en todas las fases del evento.

Estas bases han sido diseñadas para garantizar la integridad de la Competencia y están destinadas a promover el juego limpio para ayudar a garantizar que toda la competición en el juego sea divertida, justa y esté libre de comportamientos perjudiciales.

La modalidad de juego será entre equipos de 3 jugadores, sin distinción de sexo, y para mayores de 15 años.

El cupo total final de participantes que podrán inscribirse en el Torneo es libre, los cuales deben cumplir con el registro respectivo y la coordinación a través de las plataformas que la organización así determine.

La participación en el Torneo es personal e intransferible.

Todo participante reconoce que la presente Competencia se realiza durante el periodo de excepción constitucional y de medidas sanitarias que genera la pandemia del COVID-19 en la República de Chile. En consecuencia, Canal 13 podrá decretar cualquier medida relativa a la Competencia en función de suspender total o parcialmente su desarrollo, fijar nuevas fechas, o darle término de manera anticipada, a fin entregar oportunidades equánimes a todos los participantes, y del resguardo y seguridad sanitaria de todas las personas.

## **SEGUNDO: ETAPAS DE LA COMPETENCIA**

### 2.1 Inscripciones

Las inscripciones para el Torneo se desarrollarán a través del sitio web [www.copaduoc.cl](http://www.copaduoc.cl). La coordinación y organización de juego con los inscritos se ejecutará a través de las plataformas “Discord” y “Toornament”.

Cada trío deberá designar a un “Capitán”, “Delegado” o “Responsable” para los fines de coordinación con la organización del Torneo. Todos los jugadores deben pertenecer a las siguientes plataformas para participar: PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, Mobile (ya sea jueguen con mando o teclado).

#### 2.1.1 Cambios de ID

No estarán permitidos los cambios de ID durante la competición. El ID a considerar por el evento, es aquel que está en la ficha del jugador inscrito en el formulario web al momento de cerrar las inscripciones. Cualquier jugador que presente algún cambio de ID durante el desarrollo del Torneo, no podrá seguir participando. Así también estarán prohibido los cambios de usuarios (ID) en la plataforma Discord. En el caso de que ocurra un cambio tiene hasta el día 26 de octubre 15:00 Hrs. para informar a la organización mediante correo el cambio (copaduoc@vollkopro.cl)

#### 2.1.2 Requisitos del jugador

- Edad del jugador: Para optar a participar en cualquier partida de la Competencia, el jugador debe tener al menos 15 años. A los jugadores que no reúnan los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Torneo, proporcionando información falsa, se les aplicarán medidas disciplinarias como se describe posteriormente en estas bases.

- Afiliación a Epic Games: No podrán participar los empleados, ejecutivos, directores, agentes y representantes de Epic Games, incluyendo las agencias legales, de promoción o publicidad de Epic Games, los familiares directos (siendo estos cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas y familia política, independientemente de dónde vivan), ni aquellos que residan en el mismo ámbito doméstico (estén o no emparentados) y toda persona o entidad relacionada con la producción o administración de la competencia, además de toda empresa matriz, filial, sucursal, agente o representante de Epic Games.

- Nombres de los jugadores: Todos los nombres de los jugadores deben seguir el código de conducta del Torneo indicado en el apartado Quinto. Tanto la organización como los administradores de la Competencia pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo.

- Mantener residencia en el Territorio nacional de Chile, durante el periodo del evento.
- Contar con las aplicaciones requeridas Discord para el correcto conteo de puntuación en las partidas, teniendo en cuenta que solo se puede acceder a estas vía PC.
- Mantener la opción de Repeticiones activada en el juego para que los sistemas de conteo puedan registrar el puntaje.

## **2.2 Calendario**

Inscripciones: Desde el 14 de septiembre y el 23 de octubre.

Qualys: Desde el 28 de octubre al 7 de noviembre (miércoles, jueves y sábado - 19:00 a 22:00 horas).

Semifinales: 11 y 19 de noviembre (miércoles, jueves y sábado - 19:00 a 22:00 horas).

Final: Sábado 21 de noviembre de 2020 (desde las 19:00 horas).

## **2.3 Reprogramación**

La organización puede, a criterio exclusivo, reordenar el calendario o cambiar la hora de cualquier etapa, partida o sesión del Torneo. No obstante, si el calendario de la Competencia se modifica, la organización informará a todos los jugadores mediante correo tan pronto como sea posible.

## **TERCERO: FORMATO DEL TORNEO Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

3.1 Todo participante que cumpla los requisitos podrá inscribirse en el Torneo, bajo los términos y condiciones de estas reglas. Se dispondrá de enlaces directos a las páginas web correspondientes a inscripciones y también estarán disponibles links hacia aplicaciones destinadas a la comunicación entre jugadores y organizador del evento (Discord). Este último para coordinar las sesiones de cada equipo, entregar los códigos de las partidas privadas por cada sesión, y para hacer el seguimiento correspondiente a los puntajes de cada jugador para validarlos en público.

Cada sesión durará aproximadamente 3 horas. Los jugadores disputarán una serie de partidas durante la sesión de "Clasificatoria", que dependerán de la cantidad de Tríos inscritos. Durante la sesión "Semifinal" se disputará un máximo de 4 partidas y en etapa de "Final" serán 5 partidas. Las partidas de cada sesión solo contarán si comienzan antes de que se acabe el periodo de la sesión.

Durante la etapa de Qualys, los jugadores serán separados en grupos, donde un número de 5tríos por grupo lograrán la clasificación a la siguiente fase (Semifinal).

En el desarrollo de la etapa de semifinal, los equipos estarán divididos por 6 grupos, donde pasarán a la ronda final solo los mejores 6 tríos de cada grupo.

Al concluir la sesión de Final, y en cumplimiento de los términos y condiciones que aquí se registran, los 3 equipos con más puntos de esta última etapa de torneo bajo el sistema de puntuación, serán anunciados como ganadores de los premios de este evento, en su orden correspondiente a su posición en puntajes.

### 32 Partida Privada o Personalizada

Este evento se desarrollará por completo en encuentros de emparejamiento por grupos en modo “Arena Tríos” en el servidor Brasil, con un código de ingreso entregado a cada equipo para su entrada a las sesiones. Este código de emparejamiento es de uso único para cada jugador y será este mismo quien destine su uso apegado al reglamento. Es de esencial importancia respetar la confidencialidad de esta clave de emparejamiento bajo las normas establecidas en estas bases.

### 33 Sistema de puntuación

Victoria Magistral	+5 puntos
2º Lugar	+4 puntos
3º Lugar	+2 puntos
4º Lugar	+1 punto
5º Lugar	+1 punto
6º Lugar	+1 punto
7º Lugar	+1 punto
8º Lugar	+1 punto
9º Lugar	+1 punto
10º Lugar	+1 punto
11º Lugar	+1 punto
12º Lugar	+1 punto
13º Lugar	+1 punto
14º Lugar	+1 punto
15º Lugar	+1 punto
16º Lugar	+1 punto
17º Lugar	+1 punto
Eliminación	+1 punto

El equipo ganador deberá reportar su partida, con la cual la organización tendrá acceso a ese archivo de repetición en el mismo juego, para fines de difusión audiovisual del evento. Esta será requerida vía Discord o correo electrónico.

### 34 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden que aquí se presenta: (1) total de puntos conseguidos, (2) total de victorias magistrales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión, (5) total de segundos sobrevividos en todas las partidas y, finalmente, (6) un lanzamiento de moneda.

### 35 Horario de Encuentros

Todos los participantes están en la obligación de presentarse al horario que el organizador del Torneo entregue para llevar a cabo la competencia y los emparejamientos respectivos. Los horarios fijos para todas las rondas serán a las 19:00 horas y los jugadores deberán presentarse 30 minutos antes. Cualquier participante que no se presente en la partida para recibir el código de emparejamiento, quedará automáticamente fuera de la competencia junto a su Trio.

### 36 Intervalos dentro del Juego

Es muy importante que los participantes en sus respectivos emparejamientos cuenten con la aplicación Discord para coordinar de manera fluida todas las pausas, repeticiones y abandonos en caso que existan entre las partidas.

Contaremos con un tiempo razonable para que todos los jugadores puedan ingresar a las partidas privadas. Dependerá de su conexión a internet, su dispositivo o su desempeño en el lobby, entrar al emparejamiento lo antes posible.

Como máximo de espera entregaremos 5 minutos para que todos puedan ingresar- Alertar de un reinicio lento en sus dispositivos no estará contemplado para resetear una partida.

Tendremos descansos entre partidas para destinarlos al correcto conteo de puntajes y preparar las nuevas salas a disponer a los participantes. Este horario se fijará en relación al flujo de comunicación que exista en la plataforma oficial de asistencia al jugador. Durante el torneo la organización requerirá algunos datos y archivos del juego para el uso en la difusión del evento (highlights, relatos, etc.)

### 37 Contingencias y problemas

#### 3.7.1 Desconexión intencionada

Cuando un jugador pierde la conexión con el videojuego debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que cause alguna desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para rehacer el grupo.

### 3.7.2 Caída del servidor del juego o plataforma externa

Cuando la mayoría de jugadores pierden la conexión con la partida. Si la razón de la desconexión se debe a un problema global con el servidor del juego, será el organizador quien re programe esa partida. También se considerará la reprogramación cuando alguna plataforma presente fallas masivas.

### 38 Comunicación

Los Administradores del evento estarán disponibles para responder a preguntas específicas de los jugadores y ofrecer su ayuda durante el Torneo a través del canal oficial de asistencia al jugador en Discord.

### 39 Proceso posterior a la partida

El organizador grabará e informará sobre las puntuaciones que el equipo entregue al finalizar la participación de dicho trio en una partida. En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Torneo, la puntuación mostrada en la tabla de clasificación será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.

## **CUARTO: MODERADORES**

### 4.1 Comportamiento

Durante el desarrollo de los enfrentamientos, los moderadores deberán actuar de forma profesional, y entregarán veredictos de forma imparcial, sin alguna preferencia o prejuicio hacia algún jugador, equipo o individuo.

### 4.2 Veredicto

Una vez que un moderador haya emitido veredicto con respecto a alguna situación, dicha resolución es inapelable e irreversible.

### 4.3 Resultados

Al final de cada partida, el capitán del equipo ganador deberá tomar capturas de pantalla para tenerlas como respaldo y paralelamente notificarlas a la organización.

## QUINTO: CONDUCTA DE LOS JUGADORES

### 5.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección («Código de conducta») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

Los jugadores deben ser respetuosos con otros jugadores, administradores del torneo, moderadores y aficionados. Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Bases, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de la organización del evento.

En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal (« Comportamiento perjudicial»). Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

### 5.2 Integridad competitiva

Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Estas reglas prohíben cualquier forma de juego injusto, que puede acarrear una acción disciplinaria.

Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación, amañar una partida, sobornar a un árbitro u empleado oficial de la partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partida o Torneo.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del organizador. Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta Epic Games registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.

- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por la organización para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro participante con el juego.
- Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el juego.
- Desconectarse intencionadamente de una partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta en el juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).
- Recibir asistencia externa sobre la ubicación, la salud o el equipo de otros jugadores o cualquier otra información que el jugador no conozca salvo por la información de su propia pantalla (p. ej., mirar o intentar mirar monitores de espectadores mientras está en una partida).

Los jugadores no pueden colaborar para engañar ni poner trampas a otros jugadores durante ninguna partida («Confabulación»).

Ejemplos de Confabulación:

- Hacer equipos: los jugadores colaboran durante la partida mientras están en equipos opuestos.
- Movimiento planificado: acuerdo entre dos o más jugadores oponentes para aterrizar en ubicaciones específicas o para moverse a través del mapa de forma planificada antes de que comience la partida.
- Comunicación: enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con los jugadores oponentes.
- Lanzamiento de objetos: tirar objetos intencionadamente para que un jugador oponente los recoja.



### 5.3 Acoso

Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

Cualquier jugador que presencie o sea sujeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un moderador o a un administrador del Torneo.

Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una denuncia.

### 5.4 Confidencialidad

Un jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los Administradores del evento, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales. (Códigos de emparejamiento, etc.) Asimismo, se abstendrán de divulgar o transmitir, por cualquier medio, toda clase de información, materia o asunto que adquiera como consecuencia de la participación en la Copa, y que tenga o pueda tener el carácter de confidencial para Canal 13. Esta prohibición tendrá una duración indefinida y su incumplimiento facultará a Canal 13 para ejercer las acciones civiles que estime pertinentes a fin de indemnizar de los perjuicios que se causen.

### 5.5 Conducta ilegal

Los jugadores deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

## **SEXTO: INFRACCIONES DE CONDUCTA Y REGLAS**

### **6.1 Investigación y cumplimiento**

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con el organizador del torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción de estas Reglas.

Si un organizador del torneo se comunica con un jugador para tratar sobre la investigación, el jugador debe ser sincero en la información que proporciona.

Cualquier jugador que haya sido retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado a Epic Games o a un organizador del torneo durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias e incluso las acciones legales que correspondan.

### **6.2 Acción disciplinaria**

Si el organizador del torneo decide que un jugador ha infringido el Código, puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.
- Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al jugador.
- Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Torneo.

### **6.3 Disputas sobre las reglas**

La organización tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, como puede ser el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

La organización se reserva el derecho de hacer declaraciones y tomar decisiones sobre asuntos que no están específicamente estipulados en las reglas, a fin de mantener la competencia leal.

La organización se reserva el derecho de modificar algunos términos en todo momento. Esto ocurre por cambios en las actualizaciones de software o lanzamientos de alguna modalidad específica que afectan el juego actual.

### **6.4 Incumplimiento a las medidas sanitarias dictadas por la autoridad.**

Todo jugador deberá cumplir con las medidas sanitarias que dicte la autoridad, mientras dure el estado de excepción constitucional que genera la pandemia del Coronavirus.

## **SÉPTIMO: SITUACIONES EXTRAORDINARIAS**

Todo acontecimiento o situación podrá ser resuelta por los moderadores. En caso de que alguna eventualidad sea de fuerza mayor, los moderadores podrán dirigirse directamente al organizador para decidir sobre algún asunto en particular.

## **OCTAVO: PREMIOS**

8.1 Los siguientes premios serán otorgados a los equipos en función de su posición en los puntajes acumulados en la Etapa de “Final”.

Posición | Premio

1.º - 3 sillas gamer

2.º - 3 Wireless Headset

3.º - 3 pack (Pop Loot Llama + Audífono Razer Kraken Lite + Tarjeta V-Bucks)

8.2 Información sobre los premios

Solo los equipos con las mayores puntuaciones cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos.

Ningún otro jugador que tenga una puntuación inferior a la de los jugadores con las mejores puntuaciones podrá conseguir premios relacionados con el Torneo, en ningún momento y bajo ningún concepto.

Los jugadores con las mejores puntuaciones recibirán una notificación de su condición de candidato a ganador por parte de la organización. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de los requisitos y cumplimiento de estas Reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa la cuenta de Epic Games que haya usado para competir en el Torneo a lo largo del proceso de verificación de los requisitos.

## **NOVENO: INSCRIPCIÓN, ACEPTACIÓN, SUSPENSIÓN Y MODIFICACIONES PARTICIPANTES**

9.1 Cada equipo deberá entregar a la organización la información requerida para su inscripción.

9.2 La inscripción para participar es gratuita, vía inscripción.

9.3 La organización podrá contactarse a través de correo electrónico, teléfono celular y Discord para confirmar la participación en el torneo y entregar detalles de la competencia.

9.4 Los equipos y sus integrantes, por su sola inscripción en el torneo, aceptan de pleno derecho, todas y cada una de las condiciones establecidas en estas Bases y de toda aclaración y/o modificación que la organización pudiera hacer a fin de asegurar su mejor cumplimiento.

9.5 Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. Asimismo, autorizan expresamente la utilización de sus datos personales por parte de Canal 13 y Duoc, de acuerdo a la Ley sobre Protección de la Vida Privada, N° 19.638, específicamente la información relativa al formulario: nombre, rut, edad, celular, email, comuna, ocupación, nickname, nombre de equipo, plataforma de juego; y declaran que han sido debidamente informados respecto del propósito del almacenamiento de estos datos personales y de su posible comunicación al público.

La organización podrá suspender o modificar total o parcialmente el Torneo cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en este Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia del Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

9.6. Podrán participar en la Competencia aquellas personas que estén en cumplimiento y hayan aceptado las Bases, y que no se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

i) Ser empleado de Canal 13 ni persona relacionada a ésta, entendiéndose al efecto por personas relacionadas a las definidas en el artículo 100 de la Ley N° 18.045 o de sus empresas contratistas.

ii) Ser empleado de Duoc UC ni persona relacionada a ésta, entendiéndose al efecto por personas relacionadas a las definidas en el artículo 100 de la Ley N° 18.045 o de sus empresas contratistas.

ii) Haber participado, a cualquier título, en la preparación de la Competencia.

iii) Los cónyuges, hijos, padres, cargas familiares y las demás personas que vivan a expensas de las personas indicadas en los numerales anteriores.

9.7 Queda prohibido a los participantes afectar de modo alguno el normal desarrollo de la competencia o de las funciones propias de Canal 13, incluyendo por vía ejemplar, afectar los procedimientos, reglas y protocolos de comunicación, los sistemas o medios de transmisión, etc. Les queda, asimismo, prohibido intentar determinar el resultado de la adjudicación de los premios, sea de modo desleal, deshonesto o de cualquiera otro modo que no sea el previsto en estas Bases.

9.8 Las presentes bases quedarán a disposición del público en general en las oficinas de Canal 13, ubicadas Inés Matte Urrejola N° 0848, comuna de Providencia, y además se encontrarán publicadas en [www.13.cl/copaduoc](http://www.13.cl/copaduoc)

## **DÉCIMO: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR**

10.1 El Torneo ha sido desarrollado por Canal 13 y Duoc UC, siendo estos los únicos responsables del desarrollo de todo el proceso que conlleve la competición.

Por el sólo hecho de participar en el torneo, se entenderá que las personas que participen, han autorizado expresa e irrevocablemente a Canal 13 y Duoc UC para usar con fines publicitarios su nombre, seudónimo, fotografías y cualquier reproducción o impreso suyo que sea necesario o útil para efectos promocionales por cualquier plataforma existente, sin tener derecho a percibir pago alguno por dicho concepto. En mérito de lo anterior, autorizan a Canal 13 y Duoc, sin que esta autorización signifique contraprestación alguna, a publicar, grabar, producir, reproducir, editar, adaptar, ejecutar públicamente, comercializar, transmitir y retransmitir las imágenes, fotografías y/o declaraciones, por tiempo indefinido, a través de todos los medios de difusión nacionales o extranjeros, existentes o que se creen en el futuro, incluyendo, entre otros, televisión abierta, cerrada, internet, telefonía, plataformas digitales y cualquier otro sistema de comunicación existente o que exista en el futuro. En todo caso, Canal 13 y Duoc determinarán libremente si utilizan o no el material sobre el que versa esta autorización, total o parcialmente.

Canal 13 y Duoc UC no se harán responsables por los menores de edad que, sin autorización de sus padres o representantes, pudieran participar o intervenir de cualquier forma en el torneo.

Todo cargo, gasto o costo adicional en que incurran los participantes y ganadores con el motivo de su participación en la competencia, aceptación, obtención y uso del premio respectivo será de su exclusiva responsabilidad y cuenta de cada ganador.

El equipo ganador y su representante, libera de toda responsabilidad a los organizadores por cualquier impedimento, hecho o accidente que le impida aceptar el premio, o que interrumpa, altere o haga más onerosa su entrega.

El equipo ganador y su representante, asume todo cargo o costo adicional si este resulta de alguna región fuera de la Región Metropolitana, así como también el pago de los costos, gastos, tasas, impuestos y/o contribuciones de cualquier naturaleza cuyo pago pudiera corresponder en virtud de la entrega de los premios.

Los ganadores autorizan desde ya a Canal 13 y Duoc UC a realizar las retenciones o deducciones que correspondan conforme a las leyes aplicables.

Los participantes entienden que eventualmente Canal 13 y Duoc UC puedan no estar habilitados legalmente para entregar los premios hasta el momento que los ganadores hayan cumplido con sus obligaciones legales y pagados los impuestos que correspondan en el caso de premio en dinero.

Canal 13 se reserva el derecho de modificar, complementar o rectificar en cualquier momento las presentes Bases, lo cual habrá de ser comunicado debidamente.

#### 102 Uso de la base de datos

Duoc UC dispondrá de la base de datos para el envío de información relevante de sus escuelas, carreras y contenidos educativos, así como eventos relacionados a esta casa de estudios. El uso de los datos personales contenidos en las bases o bancos de datos se encuentra de acuerdo con lo indicado en la Ley sobre Protección de la Vida Privada, N° 19.638.

Canal 13 por su parte dispondrá de la base para el envío de información relacionada a otros proyectos de Esports 13, además de poder comunicarse con los inscritos para obtener información mediante encuestas voluntarias. El uso de los datos personales contenidos en las bases o bancos de datos se encuentra de acuerdo con lo indicado en la Ley sobre Protección de la Vida Privada, N° 19.638.

#### **DUODÉCIMO: CONTROVERSIAS**

Cualquier controversia o conflicto derivado de la interpretación de estas Bases será dirimida únicamente por Canal 13, cuyas decisiones serán inapelables.