

TELECASH GUATEMALA

BASES O CONDICIONES GENERALES

- 1.- Participarán todas las personas que se registren enviando mensajes de SMS de celulares a los números mencionados en este documento (Claro).
- 2.- El envío de mensaje otorga el derecho a participar en un sorteo, del cual se escogerá a los participantes que serán llamados para salir al aire. Para ello, todos los participantes se registrarán en una base de datos.
- 3.- El Software del Sistema seleccionará a los participantes que salgan al aire aleatoriamente de la base de datos. Esta selección será realizada diariamente para cada programa en vivo. Los participantes serán llamados al teléfono desde el cual se registraron para participar. Numero de atención al cliente: 5425-7432.
- 4.- Los participantes también deberán contar con Documento de Identidad, que serán requeridos por Telecash para la comprobación de identidad al momento de la entrega de los premios.
- 5.- Quienes estén interesados en participar lo podrán hacer por cualquiera de los siguientes medios:
 - Por medio de un celular, enviando un SMS con su respuesta al 24171
 - Por medio de un celular, enviando un SMS con la palabra GANA al 2417, quedará suscrito al Club MT y recibirá un cupón diario para
 - participar por el premio semanal.
 - Participan usuarios de operador Claro.
- 6.- Los participantes seleccionados aleatoriamente en el sorteo serán llamados a fin que respondan la pregunta que se les formule en la dinámica de los juegos que abajo se presentan, y en caso de responder correctamente se hacen acreedores al premio ofrecido. En todos los juegos en caso de no dar la respuesta correcta no habrá ganador y se aplicará durante toda la vigencia del permiso.

En caso de que no se pueda establecer la comunicación con un participante elegido vía sorteo, por cualquier razón, incluyendo, que la línea se encuentre ocupada o que no se responda al llamado luego de cuatro (4) rings, el participante elegido quedará eliminado, sin derecho a participar o reclamo alguno y se seleccionará a otro participante, siempre de manera aleatoria.

- 1.- Los conductores del programa serán los encargados de invitar a los televidentes a participar en la diversidad de juegos que Telecash ofrece. El registro de SMS para los posibles concursantes será por los medios indicados en el punto 5 de las bases.

2.- Sobre el registro del concursante, costos y selección de participantes:

a) El costo por SMS desde celular al 24171, será de Q.8.50 incluye IVA. Los mensajes entrantes a partir del inicio de cada emisión, tendrán la posibilidad de participar en los concursos del Programa correspondiente si son seleccionados en el sorteo aleatorio conforme se señala en el literal siguiente. Si al finalizar la emisión entraran más llamadas y/o mensajes al sistema, serán tomados en cuenta para participar en la siguiente emisión.

b) La selección del concursante será por medio de un sistema Random Electrónico Aleatorio.

c) De la selección aleatoria generada por el sistema (Draw), será la Producción quien contacte a los participantes y asimismo será la encargada de corroborar el número telefónico.

d) Una vez que el participante haya concursado al aire y siempre y cuando responda correctamente la pregunta que se formule, se hará acreedor al premio. Para efectos de hacerlo efectivo, Producción tomará los siguientes datos: número telefónico con el que participó, edad, nombre completo, dirección completa, número identidad personal y teléfono de casa.

Está mecánica se podrá o no incluir en el programa y consiste en darle una oportunidad a todos los participantes de la semana (lunes a domingo), que no tuvieron la posibilidad de salir al aire, por no haber sido seleccionados mediante el Random Electrónico. De ser incluida la mecánica en el programa, ésta será anunciada desde el lunes hasta el viernes de la misma semana. Los ganadores serán escogidos el día viernes, de manera aleatoria, por el sistema de Random Electrónico y los seleccionados serán automáticamente ganadores del premio semanal que fue anunciado durante los programas de la semana (lunes a sábado).

▪ Si dispone saldo recibirá un cupón diario el cual garantiza que está participando por los Q.3500 semanales del Club Telecash. El costo por SMS recibido desde el 2417 será de Q.1.90 incluye IVA.

En todos los juegos abajo descritos, si el participante de la primera llamada seleccionada falla, se podrá o no pasar otra llamada relacionada con este juego. Producción decidirá en qué momento vuelve a realizar el juego para obtener un ganador. El participante seleccionado deberá responder correctamente el juego para ser el ganador del premio ofrecido. Si al pasar entre 10 y 30 segundos, según los presentadores indiquen a partir de contestar la llamada, si el participante no ha dado su respuesta, pierde la oportunidad de responder y se cortará la llamada para dar oportunidad a otro participante, cuando corresponda.

1. ORDENA LA PALABRA

En pantalla se muestra una palabra con sus letras desordenadas y el participante deberá ordenar correctamente las letras, armando la palabra correcta.

2. ADIVINA LA CANCIÓN

Se presenta una parte de una canción y el participante deberá adivinar correctamente el nombre de ésta, descubriendo la canción que se presenta. Se puede utilizar o no como fondo, una foto que haga referencia al artista que interpreta dicha canción.

3. PALABRA DESCOMPUESTA

En pantalla aparecerá un gráfico con letras que estarán en desorden. El participante debe ordenar las letras para formar alguna palabra, nombre, o frase. Los conductores podrán o no, mencionar pistas a lo largo de las invitaciones al juego para facilitar el descubrimiento de dicha palabra.

CAUY Respuesta= YUCA

4. ADIVINA LA PALABRA

En este juego aparecerán letras desordenadas. De esas letras el participante debe encontrar la palabra correcta. La palabra estará formada por sólo algunas de las letras presentadas en el conjunto total de las letras desordenadas.

Los conductores tendrán un sobre con la respuesta correcta. Los conductores podrán o no, mencionar pistas a lo largo de las invitaciones al juego para facilitar el descubrimiento de dicha palabra. La persona que de la respuesta correcta será la ganadora.

5. AHORCADO

Se mostrarán en pantalla una serie de casilleros que tendrán una palabra oculta a descifrar. Esta palabra podrá ser referente a cualquier cosa. Podrán ir apareciendo algunas letras en forma de ayuda.

T _ _ _ _ _ A Respuesta= TROMPETA

6. ENCUENTRA EL OBJETO

Se mostrará en pantalla una grilla, de hasta 16 casilleros, dibujada por encima de una foto. El participante deberá encontrar el número de casillero del objeto que se ha solicitado encuentre:

¿Dónde está la flor? R: casillero B 5

7. PREGUNTAS DE OPCIÓN MULTIPLE

En pantalla aparecerá una pregunta con tres o más opciones de respuesta, la cual los conductores darán a conocer y podrán o no dar pistas para facilitar al participante la respuesta.

¿Cuántos departamentos tiene El Salvador?

8. SOPA DE LETRAS

Los conductores mostrarán un cuadro o rectángulo con una serie de letras. Dentro de este cuadro o rectángulo habrá 2 ó más palabras acerca de un tema en común (personajes, frutas, animales, etc.), las cuales y todas el concursante de la llamada seleccionada deberá citar de manera correcta en un tiempo no máximo de 30 segundos.

Será ganador una vez que haya contestado todas correctamente. La Sopa de Letras es de Comidas típicas en El Salvador

Respuestas: Pupusa, Tamal

Si el concursante no resolviera las palabras del juego en su tiempo límite, se podría o no llamar a un segundo participante. En caso se decida pasará a un segundo participante, se procederá a marcar a un nuevo número seleccionado aleatoriamente, para que un segundo participante tenga la oportunidad de resolver la sopa de letras. Este segundo concursante podrá hacer uso de las palabras correctamente resueltas por el jugador del primer intento.

9. CUENTA LA FORMA

En pantalla se mostrará una cantidad de objetos (pelotas, anillos, o cualquier figura) y el concursante deberá decir correctamente cuál es la cantidad total, del objeto que se mencione, que aparece en la imagen.

10. ADIVINA LA IMAGEN

Se mostrará en pantalla una imagen, en la cual el concursante seleccionado deberá decir el nombre correcto de quién o que aparece en la imagen. La imagen podrá ser de frutas, animales, objetos, personajes famosos, etc. Este juego podrá presentar variantes en la distorsión de las imágenes. Estas variantes podrán ser: que la imagen tenga un error que deben encontrar, que la imagen del personaje este borrosa o lleve un disfraz y deban adivinar quién es el personaje, que se muestren pedazos de una imagen y el participante deba adivinar que es lo que se muestra en la imagen, etc.

11. ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Se mostrarán dos imágenes que parezcan iguales pero tendrán una o más diferencias. El concursante deberá descubrir todas las diferencias para ganar.

12. PAREJAS

En este juego se mostrarán dos columnas con varias palabras que tengan relación y habrán opciones que no tengan relación. El concursante deberá escoger parejas eligiendo una palabra de cada columna de las cuales tengan relación.

Para poder ganar el participante deberá decir cuáles son las opciones correctas de parejas y cuáles no. Será ganador si contesta todas correctamente.

13. EL METIDO

En este juego se mostrarán imágenes o gráficos. En pantalla se mostrará una imagen de un conjunto de, personas u objetos. El participante deberá descubrir que imagen no pertenece al grupo de imágenes presentadas.

14. PIZARRA

Los conductores escribirán en una pizarra juegos que los participantes irán resolviendo a lo largo del programa. Pueden ser preguntas de cultura general, dichos, acertijos, formar otras palabras a partir de una, etc. En éste un mismo juego puede tener muchas respuestas correctas. Cada participante que responda correctamente una de estas respuestas, será ganador.

15. ADIVINA EL OBJETO OCULTO

Los conductores tendrán una caja o sobre con un elemento oculto. El participante deberá descubrir qué hay adentro, descifrándolo según las pistas que se presenten.

16. COMPLETA LA FRASE

Durante el programa se presentarán en desorden las palabras de una frase, dicha frase además estará incompleta. El concursante debe de ordenar y completar la frase para responder al aire diciendo la frase completa y correcta. En un sobre los presentadores tendrán las respuestas correctas a las frases.

17. PIRÁMIDE DE NÚMEROS

La dinámica consiste en colocar dentro de una pirámide numérica, dígitos que comprendan del 1 al 9, en la pirámide que aparezca en pantalla se darán ciertos números que servirán como referencia al concursante para desarrollar la dinámica y poder llegar al total establecido.

Ejemplo:

El participante deberá colocar los números del 1 al 9 dentro de este triángulo de forma que la suma de cada lado sea 20.

18. CAJA FUERTE

Existirán dos tipos de cajas fuertes. Para la primera, se mostrará en pantalla la caja fuerte.

La mecánica del juego es adivinar la clave que abre la caja fuerte para poder ganar el premio ofrecido. En un sobre estará la clave correcta. Los presentadores darán pistas que ayuden a descifrar la clave. La clave puede ser palabras o fechas.

La segunda caja fuerte estará ubicada en el set. Habrá varias llaves numeradas y los participantes deben de escoger una llave. Si la llave que escoge no abre la caja fuerte se procede a pasar otra llamada hasta que un participante escoja la llave que abre dicha.

19. MEMORIA

En pantalla se mostrarán entre 6 y 12 imágenes que estarán ocultas y cada una numerada. En este juego el participante deberá de encontrar las parejas indicando que número de imágenes quiere destapar. Los conductores indicarán antes del juego cuánto es el premio ofrecido por cada pareja que encuentren. Al equivocarse pierden la oportunidad de seguir participando y se llevarán el total acumulado en efectivo según las parejas que encontró.

20. ADIVINA CUÁNTOS HAY

Durante el programa se mostrará un recipiente que contendrá una "x" cantidad de objetos. El participante deberá adivinar exactamente cuántos de los objetos, indicados por los presentadores, hay dentro del recipiente para poder llevarse el premio ofrecido.

21. ADIVINA LA FECHA

En este juego se presentarán preguntas referentes a fechas importantes. Los participantes deberán responder correctamente en qué fecha sucedió el evento del que se está preguntando para poder ganarse el premio.

22. ÉPOCAS

Se presentarán entre 3 y 5 imágenes de diferentes épocas de algún o varios personajes. Cada imagen irá numerada y el participante deberá de ordenar las imágenes desde la época más vieja hasta la más reciente indicando los números de cada imagen. Durante los concursos se podrá colocar un reloj que muestra, (minutos y segundo) y servirá para avisar a los televidentes que a en determinado tiempo saldrá seleccionado un participante; por ejemplo, los conductores dirán, "en 2 minutos 9:38, entrará nuestra próxima llamada", cumpliéndose esta condición, en el tiempo indicado, saldrá al aire el llamado del concursante previamente seleccionado por la Producción.

a) Juegos: El premio en efectivo a entregar por cada juego que el participante resuelva correctamente, será desde Q.1500 hasta Q. 2,500. El premio ofrecido será informado durante el juego.

b) "Premio Semanal": Consiste en darle una oportunidad a todos los participantes de la semana (lunes a domingo), que no tuvieron la posibilidad de salir al aire, por no haber sido seleccionados mediante el Random Electrónico. El seleccionado será automáticamente ganador del premio semanal que fue anunciado durante los programas de la semana (lunes a sábado). El premio en efectivo a entregar semanalmente será desde Q.3,500. El monto a entregar en cada semana será anunciado por los conductores, desde el lunes hasta el día viernes que se efectuará el sorteo, para que los concursantes sepan cual será el premio para dicha semana.

1. La participación en esta promoción implica el conocimiento y aceptación total de las Bases, Mecánica y Condiciones de la misma, así como también registrarse por ellas para participar.

2. Los participantes deben de ser mayores de 18 años

3. En todos los casos los titulares de las líneas de teléfonos móviles y líneas fijas deberán ser mayores de 18 años y no encontrarse en mora en el pago de las facturas correspondientes a los servicios telefónicos con la operadora telefónica que le brinda el servicio.

4. Los premios serán entregados dentro de los 60 días hábiles siguientes a partir de la fecha en que los participantes resultaron ganadores y cumplieron con los requerimientos solicitados.
5. Los ganadores deberán mandar, a requerimiento de Producción de Telecash, correo electrónico la siguiente documentación:
 - a) Fotocopia de Documento de Identidad del ganador
 - b) Comprobante de la línea telefónica y/o celular que registró su participación, o ticket que demuestre la recarga de la misma;
 - c) Comprobante de domicilio;
 - d) En caso de contar con cuenta bancaria a nombre del ganador, datos de la cuenta bancaria para hacer efectivo el pago del premio en la misma, mediante depósito bancario.
6. La veracidad de los datos proporcionados son requisito indispensable para la entrega del premio. Si alguno de los datos proporcionados en el registro o en la promoción es falso, se anulará la participación del usuario y por ende su(s) premio(s).
7. El ganador tendrá un período de 96 horas hábiles para responder a la notificación de Telecash de dar todos sus datos luego de haber participado. De lo contrario, el ganador perderá la posibilidad de reclamar el premio.
8. Los ganadores deberán acudir, a requerimiento de Producción de Telecash, a recibir su premio en la fecha que se les indique, presentando en original y copia la documentación previamente enviada. Si el ganador no se presenta a reclamar su premio en un plazo de 40 días hábiles posteriores a haber sido notificado que debía pasar a recoger su premio, pierde derecho a hacer reclamo de su premio.
9. Válido para Claro. El Operador no es responsable de este servicio, ni del contenido, ni de su publicidad. Teléfono de atención al cliente: 5425-7432.
10. Cada participante acepta obligarse por las reglas y disposiciones de Telecash, en adelante el "Organizador", las cuales tendrán carácter definitivo en todos los asuntos relacionados a esta promoción. Cualquier violación a las mismas, a los procedimientos o sistemas establecidos para la realización de la promoción implica la inmediata eliminación de la participación del usuario y cancelación del obsequio.
11. Podrán participar personas que tengan su residencia efectiva y sean habitantes de Guatemala y que cumplan con las condiciones descritas en estas bases.

12. El pago del premio que les corresponde a los ganadores podrá hacerse por alguno de los siguientes medios:

- En efectivo;
- A través de depósito bancario, en cuenta propia o de terceros,
- Por medio de entidad bancaria habilitada al efecto;
- Por medio de entidad dedicada al pago de remesas;
- Por medio de tarjetas de regalo, precargadas con efectivo;
- Por cualquier otro medio que en el futuro pudiera disponer Telecash, a satisfacción del ganador.
- Los premios se entregarán con un máximo de 30 días después de haber sido ganados en la siguiente dirección: 7° calle 3-24 zona 18 Interbodegas, Ofibodega #4. Guatemala.

13. Los premios que no hayan sido reclamados por los ganadores, en un lapso de cuarenta días naturales a partir de la celebración del Concurso que los acreditó como tal, podrán ser donados a la beneficencia pública o privada, o disponer de los mismos para la realización de otro concurso a elección de Telecash.

14. Si llegarán a presentarse fallas técnicas, fuera del control de Telecash, se intentará continuar el Concurso sin detener la transmisión o grabación. Si este es el caso y la transmisión o grabación, debe ser detenida se intentará retomar desde el momento en que fue interrumpida, a menos que eso perjudique a alguno de los concursantes, en cuyo caso se convocará al concursante a concursar nuevamente en el programa.

15. Si ocurre una revelación indeseada o incorrecta en las preguntas o en las mecánicas, durante alguna de las etapas del Programa, esa pregunta será eliminada; si el problema que se presenta es por causa de una falla técnica que impida la grabación o transmisión del programa, no se permitirá ninguna declinación, y se podrá disponer una nueva oportunidad para el concursante.

16. En caso de que por cualquier motivo la comunicación no pueda ser establecida (por ejemplo: que la línea se encuentre ocupada o que no se responda la llamada después del cuarto ring, el participante quedará eliminado en ese intento, sin derecho a reclamo alguno pero podrá seguir participando, apareciendo siempre en la base de la cual se erigirá de manera aleatoria para participar en el mismo o en los siguientes juegos.

17. Todos los costos que se deriven de la obtención de los premios, así como también los gastos en que incurran los Participantes como consecuencia de la obtención y entrega de los mismos incluyendo, sin limitación, aquellos gastos de traslado y estadía que se tengan que realizar para procurar la entrega de los premios y aquellos que emanen de la asistencia del participante al acto de contestación de la pregunta de interés general, se encontrarán a su exclusivo cargo.

18 Telecash no se responsabiliza por la recepción, procesamiento y entrega de los mensajes y/o llamadas a las Compañías de Telefonía Celular Móvil, así mismo, Telecash no se responsabiliza por la demora en el envío y recepción de mensajes de texto surgidos del servicio prestado por las Compañías de Telefonía Celular que intervienen en este entretenimiento. En este caso los usuarios deberán reclamar a la Compañía de Telefonía Celular correspondiente.

19. Telecash se reserva el derecho de cortar el llamado de un participante cuando éste afecte la moral o las buenas costumbres. Especialmente podrán hacerlo en aquellos casos en que el participante estuviera “al aire” durante el programa y su participación diere lugar a faltas contra la moral y buenas costumbres. Ya que la intervención de los participantes se realizará “en vivo”, por un canal de televisión abierta, los participantes asumen plena responsabilidad por su lenguaje y comentarios durante la grabación y/o transmisión del Programa, liberando de responsabilidad a Telecash por cualquier reclamo de terceras personas con motivo de su desempeño durante la grabación y/o transmisión del programa. El participante no tendrá derecho a reclamo alguno.

20. La probabilidad de ser el ganador en alguno de los diferentes juegos, depende del saber y la rapidez de los participantes, así como de los mensajes y/o llamadas realizadas a los números y claves asignadas del programa.

21. En el programa el conductor, las plecas y/o gráficos difundirán los números mediante el cual los participantes pueden participar en cada uno de los juegos, también se visualizarán los legales que deben aparecer en todo entretenimiento difundido por medio masivo, todo de acuerdo a la legislación vigente.

22. Al decidir participar en el programa, el concursante acepta otorgar de manera automática la autorización para la difusión pública, transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de las fotografías, imágenes o grabaciones de su imagen y/o su voz, en todos y cualquier medio de comunicación (visual, audio u otra incluyendo presentaciones por televisión, antena, cable, satélite, radio, Internet, etc.) con cualquier finalidad durante el plazo de vigencia del programa y hasta tres (3) años después de su finalización, sin que el participante tenga derecho al reclamo de indemnización o compensación alguna. De así requerirse, el ganador se obliga además a prestar su imagen y/o voz para la elaboración de material fotográfico así como grabaciones de audio y de video o presencia en el programa en vivo a utilizarse en los medios de comunicación que Telecash juzguen convenientes para la entrega de los premios. Al participar en esta promoción autoriza a Telecash a publicarlo a través de cualquier medio de comunicación que Telecash estime conveniente. Para respaldar lo anterior, el participante se compromete a firmar cualquier la documentación que Telecash, le proporcione para respaldar para hacer uso de su voz y/o imagen a través de cualquier medio de comunicación conocido o por conocerse, en los marcos de la dinámica del juego y el programa.

23. Los participantes garantizan que no existen terceros que tengan derechos de exclusividad sobre la exhibición, publicación, difusión, reproducción y/o la puesta en el comercio de su imagen, voz y/o datos personales. En caso contrario, Telecash no se hará responsable de cualquier reclamo que por este motivo pudieran formular terceras personas.

24. Los concursantes reconocen que la participación en el Programa no les causa ningún perjuicio patrimonial, por tanto, renuncian a cualquier reclamo que puedan efectuar por la disminución de sus ingresos (ya sea por la participación en el Programa o por la cesión de derechos antes referida).

25. No podrán participar del presente entretenimiento los empleados del Telecash, ni de las empresas relacionadas con el entretenimiento, ni de las empresas proveedores de los servicios telefónicos, ni sus parientes por consanguinidad o afinidad hasta el cuarto grado inclusive.