

Descripción general:

El Gamer Challenge OFFCORSS es el primer mundo virtual en ROBLOX creado por OFFCORSS donde los participantes tendrán toda una serie de actividades como Obbys, búsquedas de tesoros, canjeo de premios y actividades . La actividad empezará el 25 de abril de 2025 y terminará el 25 de mayo del mismo año con una actividad de cierre presencial. Las inscripciones gratuitas están abiertas desde el 25 de abril y cerrarán el 23 de mayo.

Mientras que los participantes son niños y niñas de 8 a 15 años, los padres o acudientes tendrán el papel de coach y serán los encargados del registro y toda la comunicación con la organización.

1. Términos y Condiciones

1.1. Aceptación Expresa

Al registrarse, acceder y participar en el evento Gamer Challenge OFFCORSS, el participante declara haber leído, entendido y aceptado íntegramente los presentes Términos y Condiciones. La participación en el evento Gamer Challenge OFFCORSS (en adelante, el "evento") implica la aceptación total e incondicional de los presentes Términos y Condiciones (en adelante, los "Términos"). El Organizador del evento se reserva el derecho de modificar o actualizar estos Términos en cualquier momento sin previo aviso. La versión más reciente de los Términos estará disponible en el sitio web del evento o en el lugar de inscripción.

1.2. Sobre el organizador

El evento Gamer Challenge OFFCORSS operado y producido por DOUBLEJUMP SAS Con NIT: 901.918.459-6 para C.I HERMECO S.A, con NIT 890924167- 6.

1.3. Responsabilidad de los Organizadores

1.3.1. Limitación de responsabilidad:

Los organizadores del evento no se hacen responsables de ningún daño, pérdida o lesión que pueda sufrir un participante durante las finales presenciales del evento, salvo que se deba a negligencia grave o dolo de la organización.

1.3.2. Fuerza mayor:

Los organizadores no se hacen responsables de la cancelación o modificación del evento por causas de fuerza mayor, tales como desastres naturales, paros o eventos de fuerza mayor.

1.3.3. Exención de responsabilidad:

Los participantes eximen a los organizadores de cualquier responsabilidad derivada de su participación en el evento, incluyendo, entre otros, daños materiales, personales o morales.

1.4. Registro y participación

1.4.1. Quién puede participar:

Pueden participar personas ubicadas en Colombia que se inscriban en el

sitio web designado y que cumplan todas las condiciones de participación expresadas en estos terminos y condiciones.

1.4.2. Participantes.

Cada participante funciona como un equipo que debe estar compuesto por un Coach y un Jugador. El coach debe ser el padre, madre, cuidador o tutor legal, es encargado de comunicarse con la organización, realizar la inscripción y supervisar al jugador durante todo el tiempo de la actividad. El jugador es el participante que competirá en las actividades de la experiencia y debe tener una edad de entre 8 a 14 años.

1.4.3. Edad mínima para participar en el evento:

La edad mínima para participar en el evento es de 8 años cumplidos antes del inicio del evento.

1.4.4. Área de Juego del reto presencial del Gamer Challenge OFFCORSS:

El acceso al área de juego del Gamer Challenge OFFCORSS estará restringido a los participantes en compañía de su coach. Las condiciones de los participantes que podrán participar en el evento presencial se describirán posteriormente en el sitio web oficial y su acceso es limitado al aforo y preinscripción que se anunciará en la plataforma oficial.

1.4.5. Verificación de Identidad:

Es obligatorio que los participantes presenten los documentos solicitados que acreditan su edad y relación para participar en la actividad. En el caso de la actividad presencial, es obligatorio presentar un documento de identidad válido (tarjeta de identidad, cédula de ciudadanía, pasaporte o tarjeta de extranjería) para poder acceder al área de juego del Gamer Challenge OFFCORSS. Si no se presenta el documento de identidad, los organizadores del evento se reservarán el derecho de admisión y permanencia.

1.4.6. Importancia de Cumplir con las Restricciones:

Cumplir con las restricciones de edad es fundamental para garantizar la seguridad y el bienestar de todos los participantes.

2. Requerimientos de participación:

2.1. Haberse registrado en la plataforma de la actividad y haber completado los pasos para iniciar la participación ahí expuestos

2.2. Tener cualquiera de las plataformas en las que funciona el juego roblox: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S|X, PC Windows o Mac, Celulares Android o iPhone. Los requerimientos para computadores y plataformas móviles los pueden encontrar en estas URL.

<https://en.help.roblox.com/hc/es/articles/203312800-Requisitos-de-hardware-y-sistema-operativo-de-la-computadora>

<https://en.help.roblox.com/hc/es/articles/203625474-Requisitos-de-Roblox-para-sistemas-móviles>

2.3. Tener una conexión a internet estable con mínimo 10 megas de velocidad.

2.4. Tener el juego *Roblox* en alguna de las plataformas anteriormente listadas descargado y actualizado.

3. Fechas clave:

- Inicio de inscripciones en plataforma: 25 de abril de 2025.
 - Cierre de inscripciones: 23 de mayo de 2025.
 - Inicio de actividades: 23 de abril de 2025
 - Evento Presencial: sábado 24 mayo de 2025.
- Estas fechas pueden ser modificadas por la organización. Es deber de los participantes o espectadores estar atentos a las comunicaciones generadas.

4. Registro

Los participantes deben inscribirse previamente a través de la plataforma en línea designada para ello: <https://offcorss.gamuu.co>. El registro deberá ser realizado por el coach (o padre/madre de familia). Se requerirá la autorización expresa de los padres para los jugadores menores de edad.

Durante el proceso de inscripción se solicitará información básica, como:

- Nombre completo del padre o coach
- Nombre completo del hijo o jugador
- Edad del jugador
- Plataforma(s) de juego preferida(s).

5. Mecánica de la actividad:

El **Gamer Challenge OFFCORSS** consiste en una serie de *obbys*, actividades, búsquedas de tesoros y secretos, dentro de un mundo temático desarrollado por OFFCORSS, diseñado exclusivamente para esta experiencia.

Una vez completado el registro en la plataforma oficial, los jugadores recibirán un enlace de acceso al mundo oficial del evento en Roblox. Todas las actividades estarán disponibles dentro de este mundo y serán anunciadas exclusivamente en la plataforma oficial. La visualización general de las actividades solo será accesible para los usuarios que hayan iniciado sesión.

Los personajes NPCs (No Player Controlled) ubicados en el Lobby de la actividad ofrecerán tips y orientación, ayudando a los jugadores a descubrir las actividades principales. Adicionalmente, los jugadores podrán explorar libremente las distintas zonas del mapa y encontrar otras actividades.

5.1. Actividades principales

El Gamer Challenge OFFCORSS incluye tres (3) *obbys* o carreras de obstáculos, ubicados en tres zonas distintas del mapa. Cada uno se activará en una fecha diferente, que será comunicada previamente en la plataforma oficial.

- Cada *obby* contará con su propio ranking, ordenado según el tiempo en segundos y centésimas de segundo logrado por cada jugador.

- Solo se validarán en el ranking final los tiempos de los usuarios que se hayan registrado previamente en la plataforma.
- El ranking se actualizará a diario y estará visible públicamente en la plataforma.
- Cada jugador dispondrá de tres (3) intentos puntuables por día para cada *obby*. Sin embargo, podrá practicar libremente sin límite de intentos.
- A lo largo de la experiencia, los jugadores tendrán acceso a **power-ups** sorpresa que podrán mejorar su desempeño en los *obbys*. Estos elementos no son obligatorios y aparecerán de forma aleatoria dentro del mundo. Para conocer cómo acceder a ellos, los jugadores deben consultar la plataforma oficial.
- Además, los usuarios podrán obtener hasta tres (3) tickets de tienda por día, que podrán canjear por conjuntos especiales.

5.2. Actividades sorpresa

Durante el periodo del evento, los jugadores podrán descubrir actividades adicionales como concursos de *outfits*, búsquedas del tesoro o misiones secretas que solo se activarán si un jugador descubre su mecánica dentro del juego.

- Algunas de estas actividades serán anunciadas previamente en la plataforma web y/o en las redes sociales de OFFCORSS.
- Las actividades secretas serán publicadas oficialmente en la plataforma una semana después de haber sido activadas dentro del mundo del juego.

5.3. Actividad presencial

La actividad presencial estará disponible para todos los participantes que se preinscriban a través de la plataforma, o que asistan directamente al lugar del evento, siempre que haya cupos disponibles.

Esta actividad consistirá en un obby adicional que combinará elementos clave de la experiencia principal. Los ganadores de esta jornada especial obtendrán acceso a premios exclusivos definidos por la organización.

La actividad presencial estará disponible para todos los participantes que se preinscriban o que lleguen al venue del evento siempre y cuando hayan slots o u cupos disponibles. Esta actividad es un obby extra que combinará elementos de la experiencia principal.

6. Código de Conducta:

- 6.1. *Roblox* es un juego enfocado en diversión para todos y cooperación de jugadores. Independientemente de esto y a pesar del alto grado de competitividad, se busca fomentar en los jugadores compañerismo, amistad y

- una actitud positiva mientras todos pasan un agradable momento. Estos valores no deben ser olvidados en el transcurso de la actividad
- 6.2. Al momento de inscribirse a esta actividad, todos los participantes aceptan los términos y condiciones del juego *Roblox*. El incumplimiento de estos podría traer consecuencias que impliquen medidas disciplinarias para los participantes.
 - 6.3. No se permitirá atentar contra el honor y privacidad de un jugador, equipo u organización. Las difamaciones o actos de desprestigio a la integridad serán tomados como conducta antideportiva y esta será penalizada. La violación de esta norma se castigará con la expulsión del jugador.
 - 6.4. No se permitirá el uso de usuario (nicknames) vulgares o de contexto obsceno.
 - 6.5. Aunque cualquier persona puede ingresar a la experiencia con el link, no se tendrá en cuenta la participación de un jugador o una cuenta que no se encuentre previamente inscrita.
 - 6.6. La colusión no será permitida. El arreglo para ganar premios por parte de los jugadores es una acción catalogada como actitud negativa dentro del comportamiento y la competencia de los videojuegos.
 - 6.7. No se permitirá el uso de programas o aplicaciones catalogadas como hacks. La detección de una de estas herramientas ameritará la expulsión del jugador y su coach de la actividad.
 - 6.8. El uso de bugs o glitches del juego durante los Obbys no está permitido. Cualquier jugador con tiempos de competencia, exceso de tickets o actitudes sospechosas en su cuenta será verificado por la organización y si se comprueba el uso de algún tipo de ventaja ameritará la expulsión del jugador y su coach de la actividad.

7. Medidas disciplinarias:

- 7.1. El equipo de administración de la actividad tomará la decisión de aplicar las medidas disciplinarias en relación con la falta cometida.
- 7.2. Las medidas disciplinarias van desde declarar inválida una participación en una actividad hasta la expulsión completa de la actividad.
- 7.3. Cualquier acto de abuso verbal conlleva a la expulsión del participante.
- 7.4. La colusión conlleva a la expulsión de todas las partes implicadas.
- 7.5. El uso de cualquier 'hack' será penalizado con la expulsión del participante.
- 7.6. En el caso de la actividad presencial, si uno de los participantes no está presente a la hora determinada, se le considerará ausente y se esperará al menos 5 minutos. De no llegar el participante ausente se cederá la victoria a su rival.
- 7.7. Es responsabilidad de los coach, velar por la conducta del jugador. Cualquier actitud del jugador o del coach que vaya en contra del código de conducta será motivo de descalificación del equipo.

8. Adiciones al Reglamento:

Este reglamento estará abierto a las adiciones necesarias y pertinentes en relación con el desarrollo, competitividad y bienestar de los participantes. Las adiciones serán impuestas y avisadas apenas sean realizadas en la plataforma web.

9. Herramientas de participantes:

9.1. Reclamos:

Los reclamos deben ser presentados de manera pública por el participante en la ventana de chat en el Discord.

Tipos de reclamos:

- **Del juego:** estos corresponden a inconformidades del jugador respecto a la experiencia.
- **De otros jugadores:** estos corresponden a inconformidades respecto a otros jugadores.

En ambos casos se debe presentar las evidencias correspondientes para facilitar y hacer verídico y creíble el reclamo. De esta forma se podrá dar inicio a la investigación pertinente en manos del equipo de administración de la experiencia. Si este reclamo no tiene soporte o evidencia, será imposible dar un veredicto en medida disciplinaria.

Soporte para los reclamos (evidencias):

- **Pantallazos:** estos reclamos deberán hacerse de manera inmediata al hecho. Si se presenta 12 horas después de lo sucedido, no será tomado en cuenta.
- **Videos del juego:** en lo posible, estos reclamos deberán hacerse al momento de denotar la irregularidad. Este video debe ser enviado hasta 12 horas después de lo sucedido. Sin embargo, no será tomado en cuenta después del mencionado lapso de tiempo.

10. Capturas de pantalla

- **Cómo realizar una captura de pantalla:**
La captura de pantalla es el registro con que el jugador mostrará el puesto en que quedó y algunos dispositivos permiten la toma del registro por defecto al terminar la partida. No obstante, aquí dejamos un tutorial básico para la toma del registro.
 - Capturar imagen en Playstation 4 y Playstation 5:
El jugador deberá oprimir el botón "Share" por varios segundos hasta que en pantalla salga la notificación de captura de imagen. Acto seguido, deberá subir la captura a una red social o descargarla desde el sistema de almacenamiento. Tras descargarla, deberá anexar como testimonial.
 - Capturar imagen en Xbox One y Xbox Series S|X:
La captura se realiza oprimiendo el botón Xbox del mando y el botón Y. La imagen se compartirá automáticamente en la comunidad del juego y se guardará en el sistema de almacenamiento. La imagen deberá ser descargada y compartida para servir como testimonio.

11. Propiedad Intelectual

11.1. Derechos de autor:

El Organizador del evento conserva todos los derechos de autor sobre el material promocional, las imágenes, los videos y cualquier otro contenido del Evento.

11.2. Sobre el videojuego

Las imágenes del juego, capturas y material del videojuego Roblox son propiedad de sus respectivos autores. El desarrollo de la actividad, assets generados y mecánicas son propiedad de DoubleJump SAS.

12. Grabaciones y transmisiones:

- El Organizador se reserva el derecho de grabar y transmitir el Evento, ya sea en directo o de forma diferida.
- En el caso del evento presencial los participantes aceptan ser grabados y/o filmados durante el Evento y que dichas grabaciones puedan ser utilizadas por el Organizador para fines promocionales o informativos.

13. Cesión de Derechos de Imagen

En el caso de las actividades online:

Los participantes autorizan expresamente al Organizador a utilizar su imagen, nombre y grabaciones compartidas.

En el caso de actividades presenciales:

Los participantes autorizan expresamente al Organizador a utilizar su imagen, nombre y voz, grabados o filmados durante el Evento presencial

En ambos casos, podrían ser usados para fines promocionales y relacionados con el Evento, incluyendo, entre otros:

- Publicación en el sitio web del Evento y en redes sociales.
- Utilización en materiales promocionales, tales como folletos, carteles y videos.
- Difusión en medios de comunicación.

La autorización comprende la utilización de cualquier imagen, video o grabación de audio en la que aparezca el participante, obtenida durante el Evento.

14. Responsabilidad

La recopilación y tratamiento de los datos personales de los asistentes velará por el uso adecuado de los mismo, de acuerdo a la finalidad para la cual fueron autorizados, y debe conservar la información bajo condiciones de seguridad y confidencialidad suficientes para evitar su adulteración o divulgación.

15. Riesgos:

- Los participantes son responsables de su propia salud y seguridad durante el Evento.
- El Organizador no se hace responsable de ningún daño, pérdida o lesión que pueda sufrir un participante durante el Evento.

16. Exención de responsabilidad:

- Los participantes eximen al Organizador de cualquier responsabilidad derivada de su participación en el Evento, incluyendo, entre otros, daños materiales, personales o morales.

17. Cancelación y Modificaciones

17.1. Cancelación del Evento:

El Organizador se reserva el derecho de cancelar el Evento por causas de fuerza mayor o por cualquier otra causa que considere justificada.

Modificaciones:

El Organizador se reserva el derecho de modificar el programa, las actividades o cualquier otro aspecto del Evento sin previo aviso.

18. Jurisdicción y Ley Aplicable

18.1. Jurisdicción:

19. En caso de cualquier controversia o conflicto derivado de la interpretación o aplicación de estos Términos, se aplicará la ley colombiana.

20. Mecanismo de resolución de conflictos:

En caso de que surja cualquier controversia relacionada con el presente evento o acuerdo, las partes se comprometen a resolver de forma amistosa y extrajudicial a través del correo electrónico gamer@doublejump.com.co para que las partes puedan intentar resolver la controversia de manera extrajudicial dentro de los sesenta (60) días de la fecha en que su queja sea recibida.

21. Contacto

21.1. Información:

Para cualquier consulta o información relacionada con estos Términos o con el Evento, los participantes pueden dirigirse al correo electrónico donde podrán preguntar a nuestra organización cualquier duda: gamer@doublejump.com.co

21.2. Notificaciones a los participantes:

El Organizador podrá realizar notificaciones a los participantes a través de correo electrónico, SMS o cualquier otro medio que considere conveniente. Estas incluyen: Estado de participación, próxima fecha de competición, estado de la actividad, entre otros.

Tratamiento de Datos

AVISO DE PRIVACIDAD Y AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES.

POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

1. Introducción

La presente Política de Tratamiento de Datos Personales establece los lineamientos bajo los cuales DoubleJump SAS identificada con NIT 901.918.459-6, domiciliada en Bogotá, realizará la recolección, almacenamiento, uso, circulación y supresión de los datos personales de los

titulares, en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012, el Decreto 1377 de 2013 y demás normas que las complementen o modifiquen.

2. Alcance

Esta política aplica a toda base de datos y/o archivos que contengan datos personales recolectados por DoubleJump SAS en el marco de su actividad comercial, incluyendo su sitio web, campañas promocionales, concursos, eventos digitales o físicos y dinámicas en plataformas de videojuegos realizadas para si mismos, aliados o clientes.

3. Autorización del titular

El tratamiento de datos personales por parte de DoubleJump SAS requiere la autorización previa, expresa e informada del titular, la cual podrá obtenerse por medios físicos, electrónicos o verbales. Esta autorización se almacenará como prueba del consentimiento.

4. Finalidades del tratamiento

Los datos personales recolectados serán utilizados para las siguientes finalidades:

- Registrar la participación del titular en eventos, actividades o concursos organizados por la empresa.
- Gestionar inscripciones, comunicación, entrega de premios y beneficios.
- Enviar información publicitaria, comercial o promocional sobre productos, servicios, lanzamientos, ofertas y eventos.
- Realizar análisis estadísticos, perfilamientos y segmentación de usuarios con base en sus intereses y comportamientos.
- Realizar encuestas de satisfacción o estudios de mercado.
- Cumplir con obligaciones legales, contractuales y regulatorias.
- Implementar programas de fidelización, beneficios o recompensas.

5. Tratamiento de datos sensibles y de menores de edad

Double Jump SAS solo recolectará y tratará datos sensibles o de menores de edad cuando sea estrictamente necesario y cuente con la autorización explícita del titular o de su representante legal, de acuerdo con lo establecido en la ley.

6. Derechos del titular

De conformidad con la normativa vigente, el titular de los datos personales tiene derecho a:

- Conocer, actualizar y rectificar sus datos personales.
- Solicitar prueba de la autorización otorgada.
- Ser informado sobre el uso que se le ha dado a sus datos.
- Revocar la autorización y/o solicitar la supresión de sus datos.
- Presentar quejas ante la Superintendencia de Industria y Comercio.
- Acceder de forma gratuita a sus datos personales.

7. Canales de atención

El titular podrá ejercer sus derechos enviando una solicitud a través del correo electrónico: userdata@doublejump.com.co. También podrá consultar esta política en: <https://doublejump.com.co/politica-de-datos>

8. Medidas de seguridad

Double Jump SAS implementa medidas de seguridad administrativas, técnicas y físicas adecuadas para proteger los datos personales contra acceso no autorizado, pérdida, alteración o uso indebido.

9. Vigencia

La presente política entra en vigencia a partir de su publicación. Los datos personales se conservarán mientras sea necesario para cumplir con las finalidades descritas, o hasta tanto el titular solicite su supresión, siempre que no exista un deber legal o contractual de conservarlos.

ANEXO 1: Definiciones

Autorización: Consentimiento previo, expreso e informado del Titular para llevar a cabo el tratamiento de sus datos personales.

Base de Datos: Conjunto organizado de datos personales objeto de tratamiento.

Dato Personal: Información vinculada o que pueda asociarse a una o varias personas naturales determinadas o determinables.

Dato Público: Aquel que no sea semiprivado, privado o sensible, y que por su naturaleza puede estar contenido en registros o documentos públicos.

Dato Sensible: Información que afecta la intimidad del titular o cuyo uso indebido puede generar discriminación.

Encargado del Tratamiento: Persona que realiza el tratamiento por cuenta del responsable.

Responsable del Tratamiento: Persona que decide sobre la base de datos y el tratamiento de los datos.

Titular: Persona natural a quien se refieren los datos personales.

Transferencia: Envío de datos personales a otro país para tratamiento por un tercero.

Transmisión: Comunicación de datos dentro o fuera del país con un tercero encargado del tratamiento.

Tratamiento: Cualquier operación sobre datos personales, como recolección, almacenamiento, uso, circulación o supresión.