

REGLAMENTO DE REQUISITOS Y CONDICIONES DEL JUEGO SMS-CONTENIDO

“Tu premio está detrás de la puerta”

DEL ORGANIZADOR DEL JUEGO

Artículo 1: La mecánica, la organización, la publicidad y los derechos relacionados con el juego SMS-contenido “**Tu premio está detrás de la puerta**”, en adelante denominado “Juego” son propiedad exclusiva del Instituto Costarricense de Electricidad, cédula jurídica número 4-000-042139, en adelante “ICE”. Por su parte, los derechos de autor del portal de contenido y juegos son propiedad exclusiva de Mobile Marketing Sociedad de Responsabilidad Limitada cédula jurídica número 3-102-668402 en adelante “MM”.

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 y usuarios, de los servicios de telefonía móvil, según los términos descritos en el presente reglamento.

Artículo 3: La vigencia del Juego es por tiempo limitado, iniciando el 01 de octubre 2024 y finalizando el 28 de enero del 2025.

Artículo 4: Para efectos del presente reglamento, los clientes y usuarios aceptan y entienden, que los premios del juego SMS-contenido “**Tu premio está detrás de la puerta**”, serán entregados, únicamente, a los titulares o personas autorizadas por los titulares de los servicios telefónicos a través de los cuales están participando.



DE LA PARTICIPACIÓN DEL JUEGO

Artículo 5: Participan en el Juego:

- 5.1** Todos aquellos clientes y usuarios 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 y usuarios físicos mayores de edad, que cuenten con servicio kölbi de telefonía móvil activo y que deseen recibir información mediante servicios sms 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 clientes fallecidos de previo a su inicio, por lo que serán excluidos en caso de salir favorecidos. En el caso de que el cliente 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.
- 5.5** No podrán participar, ni ser ganadores, los empleados de MM y sus familiares hasta segundo grado de afinidad y consanguinidad.
- 5.6** No podrán participar los empleados del ICE; que pertenezcan al proceso Desarrollo de Productos y Servicios Masivos, 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 DE SUSCRIPCIÓN

Artículo 6: Los clientes y usuarios kölbi, podrán suscribirse y participar bajo las siguientes mecánicas:

6.1 Mecánica de suscripción mediante SMS:

Los clientes y usuarios que envíen un mensaje de texto con la palabra Si o Acepto al código corto 1919.

6.2 Mecánica de suscripción por medio WEB:

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.

En caso de que el usuario esté navegando en internet desde una computadora o Tablet se le mostrará en la página web un mensaje indicándole que debe enviar un mensaje de texto con la palabra Acepto al código 1919 para suscribirse; si está navegando desde su teléfono móvil deberá aceptar los términos y condiciones en la página web, dar clic al botón SUSCRIBIR y se abrirá la sesión sms de su teléfono móvil con un mensaje de texto al código 1919 y con la palabra Acepto predefinida, para que lo envíe y así completar el proceso de suscripción.

6.3 Mecánica de suscripción mediante mensajes Sat Push:

A los clientes y usuarios 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/Si o Cancelar/No.

En caso de que los clientes y usuarios elijan Aceptar/Si se desplegará la segunda pantalla con un mensaje de confirmación a la suscripción, igualmente con las opciones de Aceptar/Si o Cancelar/No.

En caso de que los clientes y usuarios seleccionen Aceptar/Si en esta segunda pantalla, se suscribirá al servicio.

En caso de que los clientes y usuarios seleccionen Cancelar/No en cualquiera de las dos pantallas, se cancelará el Sat Push y no quedará suscrito al Juego.

A los clientes y usuarios que elijan la opción “Cancelar/No”, es posible que el teléfono les emita otra pantalla con la pregunta DESEA SALIR?, por lo que se debe presionar sobre dicha frase para salir definitivamente.

6.4 Una vez suscrito ya sea por SMS, Web o Sat Push, recibirá en su teléfono un SMS sin costo del código 1919 dándole la bienvenida, indicándole la periodicidad de la suscripción, manera de cancelar la suscripción, precio y el link para ver el reglamento y recibirá diariamente un SMS del código 1919, que contiene un link para ingresar al portal web.



6.5 Participación por premios:

Una vez suscritos los clientes y usuarios al Juego, por cada cobro efectivo del SMS que reciba del código 1919, además de permitirle jugar en un portal web, participa por los premios descritos en el Artículo 16 de este reglamento.

DEL CONTENIDO

Artículo 7: Los clientes y usuarios que se suscriban recibirán un sms diario con un link que lo direcciona al portal web, en donde podrá ingresar al juego.

Contenido del Portal Web:

Dentro del portal los clientes pueden acceder a los juegos y los filtros interactivos. Además, ganar las llaves que dan acceso a la habitación de premios, se obtendrán por cada cobro realizado o se podrán ganar en los juegos dentro del portal web siendo un total de (2) llaves al día, sin embargo, no serán acumulables, y cada llave solo permitirá abrir una puerta.

Los juegos del portal son:

Resolvé misterios:

En este juego deberás resolver los acertijos y encontrar los objetos que tu ayudante te indicará buscar, si logras descifrarlos correctamente, obtendrás la llave para usarla en la habitación de premios.

Descifrá el código

En este juego tendrás el desafío de adivinar la clave de cuatro dígitos para abrir la caja fuerte. Recibirás pistas de fechas las cuales serán la clave secreta, al adivinarla obtendrás la llave para usarla en la habitación de premios.

Reto del saber

En este juego tendrás que adivinar las preguntas de cultura general y Costa Rica, al completar el desafío obtendrás la llave para usarla en la habitación de premios.



Habitación de premios

Cada vez que ganes una llave, tendrás acceso para abrir una de las tres puertas que se te mostrarán en pantalla, al elegir una de las tres tendrás la oportunidad de ganar recargas de ₡2 000 colones o cupones de Uber Eats de ₡25 000 cada uno, si no ganas uno de los premios mencionados ganarás retropostales, las cuales podrás descargarlas o compartirlas.

CONDICIONES DE LAS MECÁNICAS DE PARTICIPACIÓN

Artículo 8: Para la mecánica descrita en este reglamento aplican las siguientes condiciones:

- 8.1** El cobro de la suscripción se realizará diariamente mediante un SMS desde el código 1919 con precio diario de ₡285 IVAI por mensaje.
- 8.2** Los mensajes que los clientes o usuarios envíen al código corto 1919 para cancelar la suscripción al servicio no tendrán precio adicional, salvo los ₡3,021 IVAI del SMS normal.
- 8.3** Los clientes y usuarios 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.
- 8.4** Los clientes y usuarios podrán cancelar la suscripción enviando cualquiera de las siguientes palabras: “salir”, “no”, “baja” y “cancelar”, al código 1919. Para lo cual recibirán un SMS desde el código 1919 confirmando que ha cancelado su suscripción. En caso de no recibir la confirmación de forma inmediata, debe repetir el proceso.

- 8.5** Todo cliente y usuario que se suscriba al Juego, acepta entender y someterse en todos sus extremos 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.
- 8.6** Una vez finalizada la vigencia del Juego todos los clientes y usuarios que participaron se mantendrán suscritos, participando por un nuevo plan de premios y continuará el cobro del sms del código 1919, hasta que cancelen la suscripción. Para tales efectos recibirán un mensaje de texto avisándoles sobre la finalización del Juego y en donde además se indica la forma de cancelar la suscripción.
- 8.7** 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 su participación hasta contar con saldo y cobro exitoso, y los servicios post-pago se obligan a cancelar el valor total del servicio en las facturas respectivas que se generan a partir de la suscripción.
- 8.8** Además de las palabras indicadas para registro “Sí o Acepto”, el sistema podrá reconocer los términos “ok”, “alta” o “satsi”, para la suscripción. El no utilizar alguna de estas palabras impedirá la suscripción del cliente y usuario en el servicio.
- 8.9** El consumo de datos móviles por ingresar y utilizar el portal del Juego dependerá de su uso y cuyo costo será cubierto por el cliente o usuario.

DESIGNACIÓN DE GANADORES

Artículo 9: La designación de los ganadores se llevará a cabo de la siguiente manera:

9.1 Premios diarios dentro del juego:

Los clientes que ingresen al portal a jugar podrán participar por los siguientes premios:

1. 450 recargas de ₡2.000 (5 recargas diarias).
2. 120 cupones de Uber East de ₡25.000 cada uno (1 Cupón diario).

9.2 Premios mensuales

Los clientes que estén suscritos, por recibir el MT de cobro diario del código 1919 y que ingresen al portal o hayan jugado podrán participar por los siguientes premios:

- 20 certificados de regalo Monge/Gollo por un monto de ₡530.000 cada uno.

Fecha del sorteo	Premio
14/10/2024	5 certificados de regalo por ₡530 000 cada uno en Gollo o Importadora Monge.
11/11/2024	5 certificados de regalo por ₡530 000 cada uno en Gollo o Importadora Monge.
09/12/2024	5 certificados de regalo por ₡530 000 cada uno en Gollo o Importadora Monge.
13/01/2025	5 certificados de regalo por ₡530 000 cada uno en Gollo o Importadora Monge.

La selección de los finalistas para las tarjetas de regalo de ₡530 000, se realizará aleatoriamente entre todos los clientes y usuarios suscritos, activos en el juego o que hayan jugado, al día de la selección de ganadores.

9.3 Premios finales

La designación de los ganadores, fecha y la distribución del premio final, será de la siguiente manera:



Fecha del sorteo	Premio
03/02/2025	1 ganador de un vehículo Suzuki Swift 2025

La selección del finalista para el vehículo se realizará aleatoriamente entre todos los clientes y usuarios suscritos, activos en el juego y que hayan jugado, al día de la selección de ganadores.

Artículo 10: La selección de los finalistas de los premios mensuales y final descritos en el artículo 9.2, 9.3 y condicionado a lo descrito en el artículo 14 de este reglamento, se realizará en presencia de dos testigos del ICE y un testigo de MM. La selección del finalista del premio final del vehículo, descrito en el artículo 9.3, será en presencia de un Notario ICE, se verificará que estén al día con las obligaciones económicas con el ICE y que califica como finalista.

Artículo 11: Una vez seleccionados los finalistas de los premios descritos en el artículo 9.2 y 9.3 la designación del ganador se realizará a través de llamadas telefónicas en las que se formulará una pregunta, para lo cual deberán contestar en forma correcta en un plazo máximo de treinta (30) segundos, para que el cliente titular o usuario sea acreedor del premio.

Artículo 12: 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 de la lista.

Artículo 13: Posterior a la realización de la designación de los ganadores definido en el Reglamento, el ICE publicará la lista de los ganadores en la página web www.kolbi.cr.

Artículo 14: La entrega efectiva de los premios se realizará en los términos establecidos en Artículo 18 del presente Reglamento.

Artículo 15: Los clientes y usuarios podrán ganar los premios descritos en el artículo 9.2, una sola vez durante la vigencia del Juego, esto, aunque participen con diferentes servicios telefónicos a su nombre.

DE LOS PREMIOS Y LOS GANADORES

Artículo 16: Las características de los premios establecidos en el Juego, son las siguientes:

16.1 Recargas de ₡2 000:

Total: 450 recargas

Cantidad de recargas por día: 5

Cupones de Uber Eats de ₡25 000:

Total: 120 cupones

Cantidad de cupones por día: 1

- Los cupones se pueden usar en la plataforma Uber Eats para compras en restaurantes y viajes.
- El plazo máximo para canjear los cupones se indica al momento de aceptar dicho cupón.
- En caso de hacer una compra menor a veinticinco mil colones (₡25.000), el monto remanente se podrá utilizar en una compra futura.
- En caso de hacer una compra mayor a los veinticinco mil colones (₡25.000) del cupón, se aplicará el mismo y el monto adicional deberá pagarlo el usuario.
- Aplican las condiciones y vigencia de la plataforma Uber Eats
- Antes de hacer clic en el enlace, debe asegurarse de tener instalada la aplicación Uber Eats y tener un método de pago que no sea dinero en efectivo asociado, para poder canjear el cupón.
- Cuando se gane un cupón de Uber Eats en el juego, va a aparecer un link, al cual hay que darle clic para redimirlo.



- Al aceptar un cupón del mismo "lote", el saldo no se acumula, ni se genera un nuevo cupón; se mantiene el mismo cupón aceptado previamente con el saldo restante original.
- Al aceptar un cupón de un " lote" diferente, se podrán utilizar ambos cupones ganados en la sección de cupones.
- Los lotes irán cambiando cada semana, para que los usuarios no tengan inconvenientes al ganar más de un cupón.
- Al momento de pagar, aparece por defecto el último cupón aceptado. El usuario debe seleccionar manualmente si desea utilizar otro cupón desde la sección de cupones ubicada debajo del precio total en la aplicación de Uber Eats. Es importante destacar que no se pueden utilizar dos cupones simultáneamente.
- Si hay una promoción o oferta vigente en Uber Eats, se puede aplicar junto con el cupón. Sin embargo, si el total excede el límite del cupón, el usuario debe pagar la diferencia.
- Si se deja una propina al repartidor, esta no se deduce del saldo del cupón; la propina se carga al método de pago del usuario.
- Esta promoción no es patrocinada o administrada por Uber B.V. o cualquiera de sus empresas matrices, filiales o subsidiarias. Puedes consultar cualquier situación, queja o reclamación sobre esta promoción con kölbi.
- Para más información sobre los cupones de Uber Eats ingresar a: <https://www.uber.com/legal/en/document/?name=promotion-terms-of-use&country=costa-rica&lang=es>

16.2 Veinte (20) certificados de regalo Monge/Gollo por un monto de ₡530.000 cada uno.

- Los certificados serán válidos por 6 meses a partir de la fecha de entrega.
- Puede ser utilizado como forma de pago en una compra de contado o como parte de una prima en una compra a crédito.
- Este certificado no aplica como forma de pago de cuotas, en productos que fueron adquiridos a crédito.
- Únicamente se puede aplicar un certificado por compra.
- El monto asignado es en colones.



16.3 Premio final de un automóvil con las siguientes características:

Marca: Suzuki

Estilo: Swift Revolution

Categoría: Automóvil

Carrocería: Sedan

Año: 2025

Color: Negro y Blanco

Transmisión: Manual

Cilindrada: 1,197CC

Cilindros: 4

Tracción: 4x2

Kilometraje: 0

Combustible: Gasolina

Pasajeros: 5

Peso bruto: 970 Kg

Será entregado de forma presencial.

Artículo 17: Para efectos del presente reglamento, los clientes y usuarios aceptan y entienden, que los premios serán entregados únicamente a los titulares del servicio telefónico suscrito o a las personas que estos autoricen, 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 y entrega del premio, en todo caso, el ICE se reserva el derecho de verificar en sus sistemas que los ganadores hayan cumplido con dichas condiciones.

Artículo 18: El lugar y fecha de entrega de los premios será el que se defina por el ICE previa coordinación con el ganador.

Artículo 19: El plazo máximo para retirar los premios será de 10 días hábiles a partir del día en que se les comunique a los ganadores, 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 20: En la eventualidad que los premios definidos en el presente reglamento no puedan ser entregados al cliente o usuario del servicio de telefonía móvil kölbi debidamente autorizado, 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.

RESPONSABILIDADES Y RESTRICCIONES

Artículo 21: De acuerdo con lo establecido en el artículo 1 del presente Reglamento, el ICE y MM son los únicos organizadores del Juego. En este sentido, no 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 22: Los participantes entienden y aceptan que el envío y recepción de mensajes de texto mediante código corto será posible si el terminal móvil de los clientes o usuarios presentan 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 23: Todos aquellos clientes y usuarios 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 de este.

Artículo 24: El ICE podrá introducir todas las medidas de seguridad que considere convenientes para el buen desarrollo del Juego, el cual será suspendido 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 25: El Juego está sujeto a las condiciones y limitaciones que se indican en el presente Reglamento, incluyendo las siguientes:

25.1 Cualquier situación anormal que se presente 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, de acuerdo con las reglas unívocas de la ciencia o de la técnica, o principios elementales de justicia, lógica o conveniencia, así como, los criterios comerciales o estratégicos aplicables, propiciando alcanzar los mejores intereses para el ICE y el resguardo de los derechos de los clientes.

25.2 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, dirección exacta, número telefónico de referencia, correo electrónico y cualquier otra información que sea

necesaria para su localización. Siendo así que los clientes que participen de este Juego aceptan como fidedignos y válidos para todos los efectos, los datos registrados en los sistemas corporativos y bases informáticas del ICE.

- 25.3** El cliente o usuario autorizado del servicio telefónico que resulte ganador deberá firmar un documento de recibido conforme de la entrega del premio.
- 25.4** 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 cliente titular o usuario 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.
- 25.5** Si se demuestra que una persona disfruta del premio por medio de engaño o fraude, el ICE podrá reclamar el pago completo del premio asignado al cliente titular o usuario del servicio en cuestión.
- 25.6** 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.
- 25.7** 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 pudieran generar por la participación de los clientes y usuarios.



- 25.8** Ni el ICE ni MM 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.
- 25.9** El ganador, al firmar el documento de constancia de entrega de premios manifiesta su conformidad y exime de toda responsabilidad al ICE y a MM. Una vez recibido el premio de conformidad, ni el ICE ni MM responderán por cualquier daño, pérdida o menoscabo que sufra el mismo por razones que no les sean imputables.
- 25.10** El costo de cualquier documentación ajena que deban hacer los ganadores para poder retirar o disfrutar del premio, corre por cuenta de cada uno de ellos.
- 25.11** 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 ICE o de MM.
- 25.12** 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 comportarse 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.
- 25.13** Los premios son indivisibles, intransferibles y no negociables. Para ser acreedor de un premio, los participantes deberán cumplir con todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

- 25.14** 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.
- 25.15** Los clientes y usuarios que participan en el Juego aceptan y entienden que con el solo hecho de realizar la mecánica de participación en el Juego, autorizan al ICE a enviar toda clase de información, sea o no del mismo Juego.
- 25.16** El ICE y MM no asumirán responsabilidad alguna por acciones u omisiones del cliente y usuario 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 26: Sobre derechos de imagen.

- 26.1** 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 del Juego 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 27: Para evitar delitos de falsedad ideológica, el retiro de los premios por parte de personas físicas será un acto personalísimo.

- 27.1** El cliente titular o usuario del servicio que resulte ganador, para retirar el premio respectivo deberá, de previo, cumplir con los siguientes requisitos:
- Los costarricenses deberán presentarse con su cédula de identidad vigente y en buen estado.



- Los extranjeros deberán presentarse con su cédula de residencia o su pasaporte vigente, ambos en buen estado.
- Caso contrario, cuando la persona que retira el premio no es el cliente titular del servicio, deberá presentar una autorización debidamente firmada, acompañada de una fotocopia del documento de identificación del titular 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 automóvil será retirado únicamente por el titular del servicio y será inscrito a nombre del cliente titular del servicio telefónico que resulte ganador, a excepción, de que el ganador, mediante una cesión de derechos rendida ante notario público manifieste su deseo de ceder el premio a un tercero.
- El cliente 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.

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

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

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

27.5 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 28: El ICE se reserva el derecho de modificar este reglamento en cualquier momento para introducir todas aquellas reformas necesarias al 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 29: La atención de las consultas respectivas del Juego se pueden realizar a los ejecutivos de atención en Agencias, tiendas kölbi, centro de atención telefónica 1193, redes sociales kölbi y www.kolbi.cr.

Artículo 30: El presente Reglamento rige a partir de su publicación en el sitio web www.kolbi.cr.

Derechos reservados 2024. Prohibida su reproducción por cualquier medio. Gerencia de Telecomunicaciones, Dirección Desarrollo Comercial. La mecánica y derechos contenidos en el presente reglamento se encuentran amparados por la legislación nacional e internacional en materia de propiedad intelectual.