

REGLAMENTO DEL CONCURSO

# **“Think in the box Challenge”**



ORGANIZAN:



## TÉRMINOS Y CONDICIONES

- El concurso “Think in the box Challenge” se regirá bajo las siguientes reglas y condiciones:

### ARTÍCULO 1

- 1- Por el solo hecho de enviar los diseños al concurso, los participantes aceptan de forma incondicional, incluyendo aquellas cláusulas que limitan la responsabilidad de los organizadores (ph3 estudio, Congreso internacional 4GN y HATSU), todas las reglas y condiciones que se mencionarán a continuación. Asimismo, aceptan someterse a las decisiones de los organizadores en cualquier asunto relacionado con el concurso.
- 2- Los organizadores se reserva el derecho de descalificar y/o exigir la devolución de los premios otorgados a aquellos participantes que directa o indirectamente incumplan las normas y condiciones aquí establecidas.
- 3- Los interesados en participar, deberán ser mayores de edad al momento de registrarse, y tener un documento de identificación válido.
- 4- La participación se hace de manera individual, no se aceptan diseños propuestos por colectivos, participaciones en conjuntos y a nombre de empresas.
- 4- mento de “Think in the box challenge” Términos y condiciones. Una vez que el concursante envíe su diseño garantizará y dará fe que ha leído y comprendido los requisitos y el reglamento para que su participación sea válida.
- 5- Cada persona podrá participar únicamente con una propuesta.
- 6- El concursante debe enviar su diseño en JPG, tanto del montaje en la caja como su plano mecánico, a través de la página [www.4GN.co](http://www.4GN.co) y diligenciar el formulario que allí se encuentra. (si omite algún dato o la información suministrada no es veraz su diseño será descalificado automáticamente).
- 7- **Plazo para participar:** El plazo para registrarse y enviar el diseño es por tiempo limitado, inicia a partir de la fecha y finaliza el día 20 de septiembre del 2017. Los organizadores podrán modificar las fechas anteriores.

### ARTÍCULO 2

**La forma de participar en “think in the box challenge” es la siguiente**

- 1- Descargar el [template original](http://www.4gn.co/concursos/PLANO_MECANICO_HATSU_4GN.pdf) de la caja que servirá de empaque para los tés HATSU  
http://www.4gn.co/concursos/PLANO\_MECANICO\_HATSU\_4GN.pdf  
Bajo el plano de la caja crear un diseño original.
- 2- El concursante debe garantizar que es un diseño creado por él y no puede infringir en algún tipo de hurto o copia de diseño de alguien más. (Cualquier disputa del participante con terceros sobre la titularidad intelectual de dicho diseño será un asunto ajeno a los organizadores).
- 3- El diseño presentado no debe contener ningún elemento ofensivo, racista, religioso, bélico, discriminatorio o bien que promueva el delito o que atente contra la moral y/o las buenas costumbres.
- 8- **Anuncio del ganador:** La persona ganadora del concurso se anunciará en la semana del 20 de septiembre de 2017.
- 9- No podrán participar las siguientes personas:
  - Empleados, ejecutivos y funcionarios de las empresas organizadoras.
  - Los parientes hasta segundo grado por consanguinidad o afinidad de todos los anteriores.
- 10- **El ganador obtendrá:**
  - 1 pase VIP al congreso internacional de diseño 4GN
  - 1 entrada adicional para llevar un acompañante a la fiesta VIP 4GN NIGHT
  - La oportunidad que su diseño sea impreso en el empaque de la edición especial y exclusiva de HATSU para el congreso 4GN.
  - 1 Sixpack de cada sabor (54 botellas en total)

**El premio no incluye:**

El concursante debe descargar y leer el regla-

- Tiquetes aéreos
- Hospedaje
- Y cualquier otro gasto que se requiera para el disfrute de los premios.

### ARTÍCULO 3

#### Entrega del premio

La fecha límite para reclamar el premio, después de ser contactado por primera vez por los organizadores o de que su nombre sea publicado, el ganador tendrá hasta el 20 de septiembre para reclamar su entrada VIP, en el lugar y forma que le indiquen los organizadores. Una vez vencido este plazo no tendrá derecho a reclamarlo ni pretender indemnización alguna.

Una vez recibido el premio, los organizadores no responderán por cualquier daño o pérdida que sufra el mismo.

El premio es indivisible, intransferible y no negociable. Para ser acreedor del premio, el participante deberá cumplir con todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

Los organizadores realizarán un máximo de tres intentos de localizar al ganador. De cada intento se dejará constancia escrita. Si no fuese posible localizarlo se procederá a dar el plazo establecido en el presente Reglamento para que el ganador se contacten con los organizadores. Si vencido el plazo el ganador no se contacta, se procederá a entregarle el premio a quien ocupó el segundo lugar. Los organizadores no asumen responsabilidad alguna en caso de no hallarlo.

Para reclamar el premio, el ganador deberá acudir por sus propios medios al lugar al que se le citará, y llevar su cédula o cualquier otro documento oficial que acredite su identidad y que es mayor de edad.

Bajo ninguna circunstancia los organizadores quedan obligados a entregar más premios que los ofrecidos en la publicidad y Reglamento de este concurso.

### ARTÍCULO 4

#### Selección del diseño ganador

La selección de los finalistas estará a cargo de dos representantes del Congreso Internacional de Diseño 4GN, representante de la marca HATSU y un invitado adicional.

La selección del ganador final estará a cargo de Pablo Alfieri, el asesor artístico de HATSU, Daniel Aristizabal, y el director creativo de HATSU, Sergio Sánchez. El anuncio de la propuesta ganadora será publicado en las redes sociales del congreso y será contactado vía telefónica.

En el caso que el concursante presente un diseño plagiado, por medio de engaño o presunto fraude, los organizadores podrán en cualquier momento reclamar la cancelación del premio y podrán tomar las acciones legales correspondientes.

El presente reglamento no obliga a los organizadores, así como tampoco a ninguno de los jueces del concurso a hacer efectivo el premio con determinada persona, solo con quien acepte los términos del presente reglamento y sus eventuales modificaciones.

### ARTÍCULO 5

#### Derechos de imagen

El hecho de participar en “Think in the box Challenge” implicará el consentimiento de los participantes a que su nombre, voz, diseños e imagen sean utilizados en la caja contenedora, publicaciones y demás medios publicitarios, y en general en todo material de divulgación con fines promocionales que los organizadores deseen hacer en relación con el concurso, ya sea durante el plazo promocional o una vez vencido el mismo. Esta autorización no implicará deber alguno de remunerar o compensar al participante más allá de los premios indicados. Adicionalmente, según se ha dicho, el ganador deberá firmar una autorización expresa para el uso de estos derechos de imagen y de propiedad intelectual como condición para que se les entregue el premio. El ganador de este concurso deberá autorizar de

- 2-** forma expresa a los organizadores para que su imagen sea transmitida en videos, fotografías y entrevistas personales, sobre el premio, así como en la página web del congreso, y en cualquier otro medio de comunicación que los organizadores elijan para dar a conocer al público sobre las vivencias del ganador, si fuere el caso. Esta autorización no implicará deber alguno de remunerar o compensar al participante.

Derechos de autor y/o propiedad intelectual: Los

- 3-** participantes declaran conocer y aceptar que por el solo hecho de participar en el concurso deberá ser interpretado por los organizadores como una manifestación y garantía de su parte de que ellos poseen los derechos de autor y/o propiedad intelectual del diseño enviado, así como el hecho que el mismo es original y se cuenta con derechos suficientes para su uso.

Los participantes garantizan a los organizadores

- 4-** que el uso de los dibujos enviados no infringen ningún derecho de terceros, y autorizan a los organizadores a hacer uso de estos diseños para los fines de este concurso incluyendo publicidad, actividades de divulgación y producción en la caja contenedora.

Los organizadores serán los únicos titulares de los

- 5-** derechos patrimoniales del autor, incluyendo los de difusión y publicidad relacionados o producidos con motivo de las intervenciones que realice el

Quedan autorizados los organizadores para adap-

- 6-** tar el diseño ganador de acuerdo a las especificaciones técnicas que se requieran.

## ARTÍCULO 6

### Responsabilidades

El ganador del concurso será responsable del

- 1-** uso y disfrute que le de al mismo. A partir del momento en que una persona se registra como participante del concurso, libera de toda responsabilidad los organizadores, así como a sus ejecutivos, empleados, representantes o agentes por cualquier daño que surja directa o indirectamente como consecuencia de su participación en el concurso, o que resulte en forma directa o indirecta de su aceptación, retiro o posesión del premio, o bien del hecho que su identidad se haga pública por el hecho de haber participado y/o ganado en el concurso.

Expresamente se libera la responsabilidad de los

- 2-** organizadores por gastos incurridos para participar en el concurso, para hacer efectivo el premio o para disfrutarlo.

Suspensión de la Promoción: Los organizadores

- 3-** se reservan el derecho de suspender el concurso temporal o definitivamente.

Relación entre las partes: Ninguna disposición del

- 4-** concurso se deberá interpretar como creadora de una relación entre las partes. Ningún participante o el ganador del concurso, por el hecho de serlo, adquiere la condición de empleado, representante, o agente de las compañías organizadoras.