

## **CALL TV**

### **Bases y Condiciones**

1- ENDEMOL ARGENTINA S.A. (en adelante "ENDEMOL") y TELEARTE S.A. (en adelante "CANAL 9") organizan un programa televisivo de entretenimientos llamado "CALL TV" (en adelante el "Programa") que se encontrará vigente desde las 0,00 hs del día lunes 13 de Junio hasta el viernes 30 de diciembre de 2005, inclusive, en la República Argentina, el cual se regirá por las presentes Bases y Condiciones (en adelante las "Bases"). La Participación en este Programa implica el íntegro conocimiento y aceptación de estas Bases, así como de las decisiones que adopte ENDEMOL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

2- Podrán participar del presente Entretenimiento cualquier persona residente en la República Argentina, y que a) Para Telecom Personal S.A.: sea cliente, incluidos los que tengan planes empleados facturables; y/o b) Para Telefónica Comunicaciones Personales S.A.: siempre que la titularidad de la línea no esté a nombre de Telefónica Comunicaciones Personales S.A.; y/o c) Para CTI Compañía de Teléfonos del Interior S.A. y CTI PCS S.A.: sea cliente, siempre que sean líneas comerciales y que la factura no esté a nombre de CTI Compañía de Teléfonos del Interior S.A. o CTI PCS S.A.; con la salvedad que se efectúa en la cláusula 29 de las presentes bases; y/o d) Para Compañía de Radiocomunicaciones Móviles S.A.: toda aquella persona, física o jurídica, que adquiera tal calidad con relación a CRM, de conformidad con lo establecido en el artículo 7° del Reglamento General de Clientes del Servicio de Comunicaciones Móviles (aprobado por Resolución S. C. N.° 490/97) y en el artículo 1.12. del Reglamento del Servicio Radioeléctrico de Concentración de Enlaces (aprobado por Resolución S. C. 1815/95). En todos los casos deberán ser mayores de 21 años y no encontrarse en mora en el pago de las facturas correspondientes a los referidos servicios, con la salvedad que se efectúa en la cláusula 16 de las presentes Bases.

3- Para participar del Programa, los interesados deberá superar un juego clasificatorio:

3-1 Este juego será de clasificación para poder participar en el Programa y tener la posibilidad de ganar los premios. Este juego estará vigente desde las 0.00 hs. del lunes 13 de junio de 2005. Este juego consistirá en responder una ronda de 9 (nueve) preguntas en el menor tiempo posible. Las preguntas tendrán 3 (tres) opciones de respuestas, de las cuales una y solo una será la correcta.

Para acceder al juego clasificatorio, podrán utilizarse los siguientes tres (3) medios:

- a) A través del teléfono celular: 1) mediante el uso de SMS, enviando las letras "TV" al 2255, 2) mediante la marcación del \*2255 (opc.1)
- b) Mediante cualquier teléfono, que no posea restricciones para marcar el número 0609-111-3690.

Tanto a través del \*2255 (opc.1) como del 0609-111-3690 el participante jugará mediante un pre atendedor que lo irá guiando en el juego, y a través del cual deberá ir respondiendo la tanda de 9 (nueve) preguntas.

El participante podrá contestar como máximo hasta 2 (dos) rondas de preguntas por día obteniendo así más chances de clasificar, ya que se considerará la mejor participación a efectos de ingresar en el ranking.

La Plataforma operada por el organizador ordenará las rondas jugadas por los participantes de acuerdo con obtenidas preguntas correctamente respondidas por cada uno de ellos, en un ranking para los tres (3) medios.

El ranking estará determinado por los participantes que hayan sumado la mayor cantidad de puntos. Cada participante podrá mejorar su puntaje del día jugando nuevamente hasta 2 (dos) rondas por día para lograr mejorar su puntaje anterior. Solo se le computará en función del ranking, la tanda que haya sumado la mayor cantidad de puntos.

Para la participación a través del envío de mensajes de texto al número 2255: El participante deberá enviar las letras "TV" al 2255 y recibirán desde la plataforma del entretenimiento operada por el Organizador un mensaje de texto con una pregunta que posee 3 (tres) opciones de respuestas de las cuales una sola es correcta; el participante deberá responder la respuesta correcta, a medida que responda (correcta o incorrectamente) la plataforma mediante mensajes

de texto, le irá enviando las siguientes preguntas, repitiéndose el mecanismo. Contará con un total de treinta (30) segundos entre la respuesta y el envío del nuevo intento.

El juego clasificatorio comenzará a las 18.30 hs. del Viernes 10 de junio y terminará a las 18.30 hs. del día 13 de junio para jugar en el programa del día lunes 13 de junio. Luego de las 18.30 hs. del 13 de junio y hasta las 18.30 hs del martes 14 de junio comenzará la clasificación para jugar en el programa del día martes y así sucesivamente hasta el viernes 30 de diciembre de 2005. Los ganadores serán determinados a las 18.30 hs del día anterior a la emisión de cada programa. Intervendrá un escribano público, ante quien se seleccionarán los treinta (30) primeros números de teléfonos registrados que hayan obtenido la mayor cantidad de puntos, en caso de empate en puntos, se tomarán aquellos que hayan clasificado la menor cantidad de veces en la semana en curso y, de persistir la igualdad, se considerará quien haya contestado correctamente con anterioridad

En caso de existir una emisión de "Call TV" un día sábado, la clasificación será desde las 18.30 del viernes anterior hasta las 11.00 del día sábado, y la clasificación para el lunes siguiente empezará el sábado a las 11.01 hasta el lunes a las 18.30 hs.

Los seis (6) primeros jugadores elegidos serán los que tendrán el acceso a participar en el programa de esa noche. Los veinticuatro (24) participantes restantes serán "suplentes". Dado que los premios de los distintos juegos en los que podrán participar los televidentes, variarán respecto del monto a entregar, de acuerdo al desempeño del participante en el mismo, la prioridad y orden para determinar en qué juego participará cada uno de los jugadores elegidos, quedará a exclusivo criterio del Organizador, respetando siempre la asignación de los seis (6) primeros del ranking a un juego, y sin perjuicio de lo establecido en el punto 3-2 de las presentes bases, todo ello en razón de la emisión "en vivo" del programa, y a fin de darle la dinámica requerida y organizar los tiempos para que todos los juegos se realicen.

Endemol llamará al teléfono desde el cual se haya participado en el juego clasificatorio. Podrá jugar cualquier persona que atienda ese teléfono (siempre que no haya participado en dos oportunidades en la semana en curso, de acuerdo a lo establecido a continuación), dado que se toma como participante o participante suplente, el número de teléfono mediante el cual se participó. No podrá participar en el programa, más de 2 veces por semana el mismo número de teléfono y/o el mismo participante (se considerará su DNI) desde distintos números de teléfono. Ningún jugador podrá estar dentro del ranking de los mejores treinta (30) en más de una posición, y siempre figurará su mejor puntuación.

Por la participación en el juego clasificatorio no existe premio alguno, ni compensación a favor de quienes intervengan en el mismo.

Para participar del Programa los participantes elegidos deberán declarar que conocen estas Bases y que aceptan las mismas. No podrán continuar su participación quienes las desconozcan o las rechacen.

3-2. Los premios del Programa serán los siguientes:

Premios diarios, de acuerdo al siguiente esquema:

Todos los días durante el programa de Televisión que se emite participarán al menos los seis (6) jugadores descriptos en el punto 3-1 de estas bases, en diferentes juegos (que se detallan más adelante) que saldrán por la pantalla de Canal 9 al término de la programación del mismo canal. Existirán diferentes tipos de juego basados en el ingenio, la rapidez y el conocimiento. Estos participantes jugarán con el conductor del programa mediante comunicación telefónica. Estos llamados se realizarán durante la emisión del programa. En algunos casos podrán jugar solo con el conductor y en algunos juegos, también con otros participantes. Habrá un sólo ganador o posibles empates donde se repartirán el premio.

En cada programa de televisión diario habrá al menos cuatro (4) juegos, en el supuesto caso que por problemas de tiempo, de producción o ajenos al organizador, no puedan jugar los seis (6) participantes seleccionados, automáticamente pasarán a ser parte de los participantes del día siguiente. En el caso de haber mayor cantidad de juegos, la producción de ser necesario llamará a los participantes suplentes.

Habrán diferentes montos de dinero en efectivo de acuerdo a cada juego y sus mecánicas. Los premios serán de hasta \$ARG 1.900.- por día entre los diferentes juegos.

El pago de los premios mencionados en la cláusula 3 son exclusiva responsabilidad de Canal 9. Los ganadores deberán reclamar la entrega de los mismos a Canal 9. Eximiendo a Endemol de toda responsabilidad por esta cuestión, de acuerdo con lo establecido en los puntos 15 y 16 siguientes.

4- Además del "JUEGO DE CLASIFICACIÓN", durante la emisión del programa se llevarán a cabo otros y distintos juegos, que serán independientes al de clasificación mencionado, en los cuáles podrá participar cualquier televidente. Los diferentes juegos que se presentarán, son los que se detallan a continuación:

4-1. Todos los días durante el programa se desarrollará un juego denominado "La Cifra" que consiste en una pregunta hecha por el conductor del programa con una sola respuesta válida. La pregunta será emitida "al aire" por el conductor al comienzo del programa, y los televidentes tendrán la posibilidad de participar mediante los tres mecanismos antes descriptos. La respuesta a contestar es un número de cuatro (4) dígitos que deberá ser develado por al menos un televidente de la audiencia en la menor cantidad de intentos posibles y antes de la finalización de la emisión; en caso de empates en función de la cantidad de intentos, será el ganador el que lo haya hecho con anterioridad. El premio para este juego será de \$ ARG 200. Para este juego los televidentes contarán con ocho (8) intentos por los tres mecanismos de participación antes mencionados y contarán con un máximo de treinta (30) segundos entre cada respuesta y el nuevo intento. Podrá haber más de un juego de "La Cifra" por emisión.

En caso de que no haya ganador, se constituirá un "pozo". Por cada día sin ganadores se integrarán al pozo \$ ARG 100, los cuales se sumarán al premio del juego La Cifra del día siguiente y así sucesivamente. Los jugadores que participen mediante mensaje de texto, deberán enviar la palabra "CIFRA", espacio y el número de cuatro dígitos, ejemplo: (CIFRA 1945). Recibirán un mensaje con la respuesta, indicando si el número arriesgado es mayor o menor a la respuesta correcta. Un participante (persona y/o número de teléfono) que haya ganado el juego "La cifra" de un día de la semana (se entiende entre lunes y sábado) no puede ganar dentro de la misma semana el mismo juego.

4-2. Asimismo existirá al aire un juego denominado "VEO, VEO". Para poder participar de este juego los televidentes deberán responder una pregunta diaria a través de un SMS o llamando al asterisco 2255. Para recibir la pregunta, deberán enviar la palabra "VEO" en un mensajes de texto (SMS) al número corto 2255 o llamar al asterisco 2255 (IVR) y seleccionar la opción "Clasificación para el VEO, VEO". La pregunta que se presentará tendrá por respuesta "VERDADERO" o "FALSO", siendo una (1) y solo una (1) de las opciones de respuestas la correcta. Los participantes podrán comenzar a clasificar en el momento que se anuncie la apertura del juego en el programa. Cuantas más veces responda correctamente un mismo participante (entendiéndose como participante a un mismo ANI), más chances tendrá de ganar ya que sumará un (1) punto por cada acierto. A partir del inicio del juego en el sistema, se contarán tres (3) minutos, y se publicará un ranking con los ganadores parciales hasta ese momento; a partir de ahí, cada tres (3) minutos se actualizará automáticamente dicho ranking, con este intervalo, y de acuerdo a la dinámica y organización del programa, se irán llamando a aquellos participantes que figuren en los primeros lugares de dicho ranking (en orden estrictamente descendente), para que participen "en vivo" del juego "VEO, VEO", el cual dependerá íntegramente de la producción del programa, y podrá variar día a día, no correspondiéndole a las presentes Bases y Condiciones establecer su mecánica.

Un participante (ANI y/o persona) que haya **ganado** el "VEO, VEO" de un día de la semana (se entiende entre lunes y sábado) no podrá **participar** dentro de la misma semana, del mismo juego. Asimismo, una misma persona tampoco podrá **participar** en más de una oportunidad en un mismo juego (por más que lo hiciera de diferentes líneas). A tal fin, la producción del programa, comprobará esta situación al momento de llamar a quienes figuren en el ranking final.

4-3. También existirá un juego denominado "3 al Hilo" que consiste en tres (3) preguntas hechas por el conductor del programa con una sola respuesta válida por pregunta. Las preguntas serán

emitidas "al aire" por el conductor durante el programa y tendrá un tiempo límite para las respuestas el cual también será comunicado por el conductor al momento de presentar las preguntas. Los televidentes tendrán la posibilidad de participar mediante los tres mecanismos antes descriptos. La respuesta a contestar por cada pregunta es una (1) y solo una (1) de las tres (3) opciones de respuestas posibles que se presentarán en los sistemas de juego antes descrito, las cuales deberán ser develadas por al menos un televidente de la audiencia correctamente cada una de las tres (3) preguntas en una misma ronda y antes de la finalización del tiempo previsto para esto; en caso de empates, será el ganador el que lo haya hecho con anterioridad. El premio para este juego será de \$ ARG 200. Para este juego los televidentes contarán con los tres mecanismos de participación antes mencionados y contarán con un máximo de treinta (30) segundos entre cada respuesta de cada pregunta.

En caso de que no haya ganador, se constituirá un "pozo". Por cada día sin ganadores se integrarán al pozo \$ ARG 100, los cuales se sumarán al premio del juego 3 al Hilo del día siguiente y así sucesivamente. Los jugadores que participen mediante mensaje de texto, deberán enviar la palabra "TRES" y recibirán las preguntas en su terminal las cuales deberán ir respondiendo a través del envío de la opción seleccionada como respuesta correcta. Recibirán un mensaje con la respuesta, indicando si es correcta o no y la siguiente respuesta hasta completar la ronda de tres (3) preguntas. Un participante que haya ganado el juego "3 al Hilo" de un día de la semana (se entiende entre lunes y sábado) no puede ganar dentro de la misma semana el mismo juego.

4-4. Asimismo, habrá un juego denominado "Juego del Ogro" que consta de una (1) pregunta diaria hecha por el conductor del programa con una sola respuesta válida por pregunta. Las preguntas serán emitidas "al aire" por el conductor durante el programa y tendrá un tiempo límite para las respuestas el cual también será comunicado por el conductor al momento de presentar las preguntas. Los televidentes tendrán la posibilidad de participar mediante los tres mecanismos antes descriptos. La respuesta a contestar por cada pregunta es una (1) y solo una (1) de las tres (3) opciones de respuestas posibles que se presentarán en los sistemas de juego antes descrito, las cuales deberán ser develadas por al menos un televidente de la audiencia correctamente y antes de la finalización del tiempo previsto para esto; en caso de empates, será el ganador el que lo haya hecho con anterioridad. El premio para este juego será de \$ ARG 200. Para este juego los televidentes contarán con los tres mecanismos de participación antes mencionados y contarán con un máximo de treinta (30) segundos entre cada respuesta de cada pregunta.

En caso de que no haya ganador, se constituirá un "pozo". Por cada día sin ganadores se integrarán al pozo \$ ARG 100, los cuales se sumarán al premio del juego del ogro del día siguiente y así sucesivamente. Los jugadores que participen mediante mensaje de texto, deberán enviar la palabra "OGRO" y recibirán la pregunta en su terminal la cual deberán responder a través del envío de la opción seleccionada como respuesta correcta. A continuación recibirán un mensaje con la respuesta, indicando si es correcta o no. Un participante que haya ganado el "Juego del Ogro" de un día de la semana (se entiende entre lunes y sábado) no puede ganar dentro de la misma semana el mismo juego.

4-5. Existirá también un juego denominado "La Pregunta del día", que consiste en una (1) o más preguntas, hechas por el conductor del programa con una sola respuesta válida por pregunta. Los televidentes tendrán la posibilidad de participar mediante el envío de mensajes de texto (SMS) al número corto 2255. La respuesta a contestar por cada pregunta es una (1) y sólo una palabra, que deberá ser develada por al menos un televidente de la audiencia antes de la finalización del tiempo previsto para esto; en caso de empates, será el ganador el que lo haya hecho con anterioridad. El premio de este juego será de \$ARG 200.

Los jugadores deberán enviar un mensaje de texto con la palabra "CALL" seguida de la palabra que constituye la respuesta correcta (Por ejemplo: CALL Bilardo).

4-6. También existirá un juego denominado "Estés donde estés" que consiste en ir respondiendo preguntas de a rondas de a 3 (tres), luego de las cuales el participante podrá seleccionar la opción de recibir "en cualquier momento" una nueva ronda. Se podrá participar a través del envío de mensajes de texto al 2255, o llamando al \*2255.

Participación a través del envío de mensajes de texto al 2255: enviando un mensaje de texto con el comando ESTOY al 2255, el participante recibirá la primer pregunta en su celular, y a medida que vaya respondiendo, recibirá las siguientes. Luego de responder la tercer pregunta, recibirá un mensaje en el que tendrá la invitación a recibir una nueva ronda de 3 (tres) preguntas en otro momento, enviando el comando DONDE.

Participación a través del llamado al \*2255: dentro de las opciones del \*2255, existirá la de participar en este juego. Luego de responder las 3 (tres) preguntas de una ronda podrá seleccionar la opción de responder la siguiente ronda. En este caso, el participante recibirá un mensaje de texto que le diga «Estés donde estés, hay una pregunta para vos; respondela llamando al \*2255».

En cualquiera de las formas de participación, se enviará hasta un máximo de tres tandas de preguntas por día (siempre a solicitud del participante), para que siga respondiendo y sumando puntos.

La respuesta a contestar por cada pregunta es una (1) y solo una (1) de las tres (3) opciones de respuestas posibles que se presentarán en los sistemas de juego antes descrito. Ganará aquel participante que al final de la semana haya acumulado más puntos a lo largo de sus participaciones; en caso de empates, será el ganador el que lo haya hecho con anterioridad. El premio para este juego será de \$ ARG 1.000.

Un participante que haya ganado el juego "Estés donde estés" de una semana no puede ganar hasta por lo menos tres semanas después en el mismo juego.

4-7. Los televidentes podrán enviar mensajes de texto (SMS) al numero corto 2255 con la finalidad de que los mismos sean publicados en la pantalla durante la emisión del programa.

Para tal fin, enviarán la palabra "CHAT" seguida del mensaje. También podrán mandar mensajes personalizados, destinados a los conductores y/o personajes del programa enviando un mensaje y anteponiendo al mismo las palabras "EMI", "CARLA" u "OGRO" respectivamente.

5- Ningún jugador (entiéndase persona y/o numero de teléfono) podrá participar de más de un (1) juego televisivo por día, tanto del juego clasificatorio como de cualquiera de los otros juegos existentes o por crearse. En los casos de los juegos que contemplen la posibilidad de mejorar la performance (ubicación en el ranking) a través de múltiples intentos, se considerará a todos los efectos, la mejor ubicación en dicho ranking.

Se considerarán ganadores de "la cifra", "tres al hilo", "juego del ogro", "pregunta del día", el "Estés donde estés" a los participantes que hayan jugado durante el horario de promoción del juego.

6- La participación en cualquiera de los sistemas, generará la posibilidad de ser integrante de "EL CLUB CALL TV", a razón de un punto por cada mensaje de texto enviado o minuto consumido, los que serán canjeables por premios a dar por el Organizador a los cinco (5) mejores clasificados (entendiéndose aquellos que mensualmente -mes calendario- tengan la mayor cantidad de puntos acumulados). Al final de cada mes, los puntos perderán su vigencia y se volverá a comenzar a contar desde cero. Los premios no serán canjeables por dinero en efectivo y serán los que determine el Organizador para cada mes.

7- A los participantes que accedan al juego mediante el llamado al número \*2255 (opc.1) o mediante un llamado al 0609 111 3690 (en este caso se le computará el llamado al participante y se le indicará que corte y llame a un número 0800 para comenzar a participar), les será ofrecido un menú de opciones a través del cual podrán escoger por el juego de la clasificación, jugar a "La Cifra", jugar a la clasificación del "VEO, VEO", jugar al "3 al Hilo", jugar al "Juego del Ogro" o jugar al "Estés donde estés". El participante que haya escogido una de las opciones contará, luego de escuchar la/s pregunta/s, de treinta segundos, que comienzan a contar al momento de terminar de escuchar la/s pregunta/s, para marcar la respuesta que considera correcta, y el Organizador le contestará si fue correcta la respuesta o si la respuesta es mayor o menor a la correcta y contará con otros 30 segundos para arriesgar una nueva respuesta. En caso que el

participante haya contestado fuera del tiempo dispuesto para este fin se lo invitará a participar nuevamente al día siguiente en el caso de "La Cifra", el "3 Al Hilo" o el "Juego del Ogro", y para el caso del juego de clasificación se le otorgarán 2 puntos y jugará por la siguiente pregunta.

8- El costo de las llamadas y mensajes serán los siguientes:

- (i) El costo de cada mensaje de texto enviado al número corto 2255 será de cincuenta centavos de peso (\$ ARG 0,50) más impuestos para los clientes de todas las compañías de teléfonos celulares.
- (ii) El costo de la participación a través del asterisco 2255 (opción 1) será para los clientes de Movistar (Compañía de Radiocomunicaciones Móviles S.A y Telefónica Comunicaciones Personales S.A) y de Personal (Telecom Personal S.A) de noventa centavos de peso (\$ARG 0,90) mas impuestos por cada minuto y para los clientes de CTI (Compañía de Teléfonos del Interior S.A. y CTI PCS S.A.) de sesenta centavos de peso (\$ARG 0,60) mas impuestos por minuto.
- (iii) Por cada comunicación al 0609 111 3690, Dos pesos (\$ ARG 2) más impuestos por llamada.

9- Los participantes podrán efectuar todas las llamadas o envíos de mensajes que deseen, para el Juego de Clasificación respondiendo hasta un máximo de 2 (dos) rondas de 9 (nueve) preguntas por día por SMS al 2255 y lo mismo por \*2255 (opc.1) o por el 0609 111 3690 aumentando de esta manera la posibilidad de mejorar su puntaje sobre su puntaje anterior.

10- La verificación de los participantes diarios (de acuerdo a la cláusula 3) del juego de Clasificación, y de los Juegos Televisivos enumerados en la cláusula 4: "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", "El Juego del Ogro", "La pregunta del Día" y el "Estés donde estés", se efectuará por ante escribano público en las oficinas de Telearte S.A. ubicadas en la calle Conde 50 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

11- De acuerdo al método de determinación de los participantes para el programa entre aquellos que participaron del juego de Clasificación (descrito en el punto 3 de las presentes Bases), el Organizador procederá a establecer, ante la presencia de un escribano público, una comunicación telefónica con los participantes llamando al número telefónico correspondiente al teléfono celular o fijo para el caso del 06091113690 desde el que se efectuó la llamada y/o mensaje que originara la participación en el entretenimiento y se procederá a comunicarles que han sido escogidos como participantes del Programa. También se les informará la hora en la que se los llamará para salir al "aire" en el programa y jugar en los diferentes Juegos Televisivos por diferentes premios.

12- De acuerdo al método de determinación de los participantes de los juegos "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", "El juego del Ogro", "La pregunta del Día" y el "Estés donde estés" (descritos en el punto 4 de las presentes Bases), Endemol y/o Canal 9 procederá a establecer, ante la presencia de un escribano público, una comunicación telefónica con el participante llamando al número telefónico correspondiente al teléfono celular o fijo para el caso del 06091113690 desde el que se efectuó la llamada y/o mensaje que originara la participación en el entretenimiento y se procederá a comunicarle que ha sido escogidos como participante del entretenimiento así como el día y lugar en que deberá contestar la pregunta de interés general a que se refiere el punto 18 de las presentes Bases.

13- En caso que la comunicación no pueda ser establecida, por cualquier razón que ello fuera incluyendo, sin limitación, que la línea se encuentre ocupada o que no se responda al llamado, tanto para el Juego "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", "La pregunta del Día", "Juego del Ogro" y/o el "Estés donde estés", como para el "Juego de Clasificación", el Organizador procederá a realizar un nuevo intento de comunicación. Si al segundo intento la comunicación no pudiera ser establecida, el participante quedará eliminado, sin derecho a reclamo alguno.

14- En caso que no pueda establecerse la comunicación telefónica con el participante mencionado en el punto anterior se procederá a llamar telefónicamente a la persona escogida

como participante suplente. En este caso, se reiterará el procedimiento estipulado en el punto 13 de las presentes Bases. Este procedimiento se llevará a cabo hasta tanto se obtenga un participante para el Programa. Este procedimiento será utilizado también para el caso de los participantes del juego "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", el "3 al Hilo", "La pregunta del Día", el "Juego del Ogro" y el "Estés donde estés".

15- Las llamadas telefónicas a que se refieren los puntos 11, 12, 13 y 14 de las presentes Bases podrán ser realizadas: a) Para el Juego de Clasificación entre las 18.31 hs y las 23.30 hs durante todos los días durante la vigencia del entretenimiento exceptuando los fines de semana, y en caso de existir emisión los días sábados que se efectuará entre las 11.15 hs. y las 13.00 hs.. b) Para el juego "La Cifra", "El juego del canal" , "3 al Hilo", "La pregunta del Día" , "El Juego del Ogro" y el "Estés donde estés" (de acuerdo a lo estipulado en la cláusula 13 de las presentes Bases) serán realizadas durante la emisión del programa donde se realizó el juego, dentro del horario de las 00.00 hs. y las 2.30 hs. del mismo día que participó el potencial ganador, exceptuando los días sábados que se realizarán durante la emisión del programa.

16- En caso de resultar ganador de algún juego de programa, el participante ganador será informado mediante comunicación telefónica el día, la hora y el lugar en el cual deberá presentarse para recibir el premio obtenido.

Para acceder a los premios, los participantes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

a) Presentarse en el lugar y fecha dispuesta por Canal 9.

b) Presentar copia de su DNI,

c) Acreditar que el titular de la línea telefónica desde la cual se participó en el programa, no adeuda pagos correspondientes a los servicios de Telefonía celular de su Compañía de Telefonía Móvil, debiendo haber abonado la factura que contenga tales cargos no más allá del segundo vencimiento contenido en la misma, acreditando tal circunstancia dentro de los 30 días de producido el segundo vencimiento antes referido, para el caso de clientes de telefonía celular bajo la modalidad de contrato, es decir con pago de factura a su compañía, por los servicios de Telefonía celular. En caso de no presentarse, o no cumplir el participante, con la presentación de la documentación y/o provisión de datos referidos en los puntos b) y c) de esta cláusula en tiempo y forma de acuerdo a la fecha acordada con el participante, caducará su derecho al reclamo del premio. Tampoco tendrá derecho a reclamar compensación o indemnización alguna,

d) Ser mayor de 21 años de edad.

17- Una vez cumplimentados los requisitos arriba indicados, los ganadores se consolidarán como acreedores definitivos a los mismos. Los premios diarios obtenidos en "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", "El Juego del Ogro", "La pregunta el Día" y en Los Juegos Televisivos (ver descripción más adelante) les serán entregados entonces por Canal 9 dentro de los ciento ochenta (180) días corridos a partir de la fecha de vencimiento y de haberse cumplido todos y cada uno de los requisitos exigidos en la cláusula 16 de las presentes Bases. La entrega se efectuará en el domicilio, horario y día en que Canal 9 le indique. Estos premios serán entregados por Canal 9. Antes de la entrega del premio, el participante ganador deberá contestar correctamente una pregunta de cultura general. En caso de responderla correctamente, se hará acreedor del premio. Pero en caso de responder en forma incorrecta, perderá su derecho al mismo. No podrá reclamar compensación ni indemnización alguna.

18- Todos los costos que se deriven de la obtención de los premios, así como todo tributo que deba actualmente abonarse o se imponga en el futuro sobre los bienes y servicios ofrecidos como premios en el presente entretenimiento, como así 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 en que se incurra 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.

19- Asimismo, a través del número telefónico (011) 5238-5842, se podrá participar del presente programa en forma gratuita, bajo la modalidad "Sin obligación de Compra". Bajo esta modalidad los participantes podrán participar del Juego de Clasificación y de los juegos "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", el "El Juego del Ogro" y el "Estés donde estés". Para el

juego de Clasificación el participante podrá solo responder una sola tanda de 9 (nueve) preguntas por día y realizar un solo llamado diario y para los Juegos "La Cifra", clasificación para "VEO, VEO", "3 al Hilo", el "El Juego del Ogro" y el "Estés donde estés" podrá participar con un solo llamado diario.

20- El llamado telefónico realizado al número \*2255 (opc.1) o el envío del mensaje de texto al número corto 2255 correspondiente al teléfono celular desde el que se haya efectuado la llamada y/o el envío del mensaje de texto o el llamado al número 0609 111 3690 desde los teléfonos habilitados para realizar este tipo de llamados que dieran lugar a la participación en el Programa, así como el llamado que se efectúe al número indicado que accedieran al Programa a través del número gratuito resultará plenamente válido, sin que pueda ser opuesta a Endemol y/o Canal 9 la pérdida, hurto, robo, extravío o avería de los correspondientes equipos telefónicos.

21- Endemol se responsabiliza por la recepción, procesamiento y entrega de los mensajes a las Compañías de Telefonía Celular Móvil,

21 bis- Asimismo, Endemol 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 intervinientes en este entretenimiento. En este caso los usuarios deberán reclamar a la Compañía de Telefonía Celular correspondiente.

22- Endemol y/o Canal 9 se reservan el derecho de cortar el llamado de un participante en cualquier momento, a su simple criterio. 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.

Atento que la intervención de los participantes se realizará "en vivo", por un canal de televisión abierta, los participantes asumen plena responsabilidad por sus dichos durante la filmación y transmisión del Programa, liberando de responsabilidad a Endemol y/o Canal 9 por cualquier reclamo de terceras personas con motivo de mi desempeño durante la filmación y/o transmisión del programa. El participante no tendrá derecho a reclamo alguno.

Asimismo, Endemol y/o Canal 9 no se hacen responsables por la aparición total, parcial, reducida o inclusive la no aparición en pantalla o mención de los mensajes de texto (SMS) enviados al número corto 2255. En el caso que el mensaje contenga un número de teléfono, el mismo sólo se publicará al aire si coincide con al ANI (número telefónico) que emitió el mensaje.

23- La probabilidad de ser el ganador en alguno de los diferentes juegos, depende del saber y la rapidez de los participantes y de la cantidad que participen en el entretenimiento.

24- El entretenimiento será difundido a través de:

24-1- TELEARTE S.A. (Canal 9), canal emisor del Programa "CALL TV". La visualización del mismo está sujeta a la programación de cada operador de cable. No haciéndose responsable el organizador por tal situación.

a) CALL TV será emitido de Lunes a Viernes al término de la Programación de Canal 9 y tendrá una duración de una hora. En el programa el conductor, como así también las placas de videograph difundirán los números mediante el cual los participantes pueden participar del juego de Clasificación y del Juego La Cifra, también se visualizarán los legales que deben aparecer en todo entretenimiento difundido por medio masivo, como el costo del minuto, del llamado al 06091113690 y del mensaje de texto para poder participar, donde encontrar las bases del programa, territorio válido para participar, sin obligación de compra, etc, todo de acuerdo a la legislación vigente.

b) Todos los días de acuerdo a la disposición de Canal 9 se emitirán Promociones fomentando ver el programa y de participar del juego de Clasificación visualizándose lo mismo que se menciona en el punto a) de la presente cláusula.

24-2- Telefonía Celular:

Las Compañías de Telefonía Celular, podrán difundir el entretenimiento mediante sus medios tradicionales de comunicación y enviando mensajes de texto a todos sus clientes que posean teléfonos con el servicio de mensajes de texto habilitado durante la vigencia del entretenimiento.

25- Dada la modalidad del presente entretenimiento, no existe posibilidad de que queden, a la fecha de su finalización, premios no adjudicados.

26- Los Participantes autorizan a Endemol y/o Canal 9 a utilizar los datos obtenidos a través del desarrollo del presente programa y/o juego clasificatorio para la creación de un ranking que determinará la participación de los mismos en los Juegos Televisivos, sin derecho a indemnización o compensación alguna. Asimismo, autorizan a Endemol y/o Canal 9 a que se le tomen fotografías, se hagan filmaciones y se grabe su voz.

27- La participación en el presente programa y/o juego clasificatorio importará la expresa autorización para la difusión pública, transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de las filmaciones, 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 por aire, 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.

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, se comprometen a mantener indemne a Endemol y/o Canal 9 respecto de cualquier reclamo que por este motivo pudieran formular terceras personas.

Los participantes 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).

28- La participación en el presente entretenimiento implica el pleno conocimiento y conformidad con el contenido de las cláusulas que integran las presentes Bases.

29- Las respuestas de las preguntas de cada nivel fueron realizadas según fuentes fidedignas y ante cualquier reclamo el participante podrá enviar un mail a [calltv@endemolargentina.com.ar](mailto:calltv@endemolargentina.com.ar).

30- No podrán participar del presente entretenimiento los empleados del Organizador, ni de las empresas relacionadas con el entretenimiento, ni de las empresas CTI Compañía de Teléfonos del Interior S.A., CTI PCS S.A., Telecom Personal S.A., Compañía de Radiocomunicaciones Móviles S.A. y Telefónica Comunicaciones Personales S.A., ni sus parientes por consanguinidad o afinidad hasta el segundo grado inclusive.

31- En ningún caso CTI Compañía de Teléfonos del Interior S.A., CTI PCS S.A., Telecom Personal S.A., Compañía de Radiocomunicaciones Móviles S.A. y/o Telefónica Comunicaciones Personales S.A. serán responsables de las presentes bases y condiciones.

32- Las presentes Bases podrán ser consultadas en [www.infobae.com](http://www.infobae.com), en las oficinas de Endemol en la calle Ravnani 1470, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, entre las 11 y las 17 hs de lunes a viernes y en las oficinas de Canal 9, en la calle Conde 50 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.