ASOCIACIÓN SOLIDARISTA DE EMPLEADOS DE COCA-COLA FEMSA C.R. Y AFINES

T É R M I N O S Y C O N D I C I O N E S

Campeonato Gamer

y Actividad Familiar

Domingo 25 de octubre de 2026

San José, Gimnasio la Trinidad de Moravia, 9:00 a. m. a 2:00 p. m.

1. Generalidades

Organizador. La actividad es organizada por la Asociación Solidarista de Empleados de Coca-Cola FEMSA C.R. y Afines (AseFEMSA), como parte de sus beneficios para las personas asociadas.

Objeto y documentos aplicables. El presente documento establece las condiciones de participación en todas las actividad recreativas que forman parte del Campeonato Gamer. Se complementa con el Reglamento del Campeonato, que regula propiamente las reglas de competencia, la configuración de juego, el arbitraje y los reclamos deportivos. Los presentes Términos y Condiciones detallan todo lo relacionado al acceso de la actividad, acompañantes, personas menores de edad, áreas recreativas, alimentación, uso de imagen y responsabilidad general.

Aceptación. La asistencia a la actividad implica la aceptación de los Términos y Condiciones descritos, tanto por parte de la persona asociada como de las personas que asistan bajo su responsabilidad.

2. Datos de la actividad

Actividad	Campeonato Gamer y actividad familiar
Fecha	Domingo 25 de octubre de 2026
Lugar	Gimnasio de la Trinidad de Moravia, San José.
Horario de la actividad	De 9:00 a. m. a 2:00 p. m.
Check-in de competidores	De 8:30 a. m. a 8:50 a. m. · Inicio del torneo: 9:00 a. m.
Cupo de competidores	64 personas asociadas.
Costo de la competición	Inscripción gratuita.
Beneficio incluido para competidores	Un almuerzo por competidor, por un valor de ₡6.500
Acompañantes	Permitidos, sin costo

3. Participación e inscripción

Quiénes pueden competir. Podrán inscribirse como competidores las personas asociadas activas de AseFEMSA, mayores de edad, que se encuentren al día con sus obligaciones y completen la inscripción dentro del plazo establecido. La Asociación comprobará esta condición antes de confirmar la participación. La inscripción es personal e intransferible. Quienes no sean personas asociadas no podrán competir, aun cuando asistan como acompañantes; sin embargo, esto no limita su acceso a las áreas recreativas.

Inscripción. La inscripción se habilita el lunes 12 de octubre de 2026 y se cerrarán el domingo 18 de octubre, únicamente por el medio oficial que AseFEMSA comunique. No se aceptan solicitudes por otros canales ni fuera del plazo. Los 64 espacios se asignan por orden de recepción, en caso de recibir mas de 64 solicitudes, se ejecutará una rifa el lunes 19 de octubre entre todos los inscritos eligiendo los 64 concursantes.

Confirmación. El envío de solicitud no reserva el espacio del competidor. La participación queda confirmada únicamente cuando AseFEMSA lo comunique de forma directa a la persona asociada.

Cancelación y puntualidad. Quien haya confirmado su espacio y no pueda asistir debe avisar a la brevedad posible, con la finalidad de reasignar su campo. La ausencia sin aviso se tomará en cuenta para futuras actividades.

4. Acompañantes y alimentación

Acompañantes. El asociado podrá asistir acompañado de su grupo familiar o de personas cercanas. El ingreso es gratuito y no requiere inscripción previa para su ingreso. El registro de acompañantes el día del evento se realizará únicamente en conjunto con la persona asociada; no se aceptan registros individuales de acompañantes.

Responsabilidad. El asociado será responsable por el comportamiento de sus acompañantes y por el cumplimiento de los Términos y Condiciones señalados. Cualquier daño que un acompañante realice a las instalaciones, equipos o a terceros será responsabilidad de la persona asociada que lo acompañe.

Almuerzo. El asociado que participe en el Campeonato Gamer recibirá un almuerzo valorado en ₡6.500 colones, a elegir entre las opciones del food truck dispuesto para la actividad. Se otorga un único almuerzo por competidor, este beneficio no cubre a los acompañantes ni a las personas asociadas que no compitan. No es canjeable por dinero en efectivo ni acumulable para actividades posteriores. La elección del alimento es responsabilidad de cada persona, quien debe verificar que sea compatible con sus condiciones de salud, alergias o restricciones alimentarias.

5. Personas menores de edad.

Supervisión. Toda persona menor de edad debe permanecer en todo momento bajo la supervisión directa de su padre, madre o persona adulta responsable. AseFEMSA no asume funciones de custodia, cuido ni vigilancia de menores, y no dispone de personal destinado para ese fin.

Acceso a las actividades. El uso de inflables, simulador, zona gamer, juegos recreativos y demás atracciones por parte de personas menores de edad se realiza bajo la responsabilidad exclusiva de la persona adulta a cargo, quien debe verificar previamente que la actividad sea apropiada para la edad, estatura, peso y condición física del menor. La interacción con los personajes y animadores es voluntaria. La Asociación no responde por las reacciones emocionales que su presencia pueda generar.

Extravío. Si una persona menor de edad se extravía dentro del evento, la persona responsable debe comunicarlo de inmediato al personal de la Asociación, quien brindará el apoyo que esté su alcance para su localización. De no ubicarse, se reportará la emergencia al 911.

6. Áreas recreativas y atracciones

Condiciones de uso. La participación en las actividades es voluntaria. Es obligatorio acatar las indicaciones del personal a cargo, incluidas las de capacidad máxima, y, además:

- No se debe ingresar a los inflables, la zona gamer, el simulador, el Campeonato Gamer ni las actividades libres con alimentos, bebidas u objetos punzocortantes.
- No se debe ingresar al lugar bajo los efectos del alcohol o de cualquier sustancia que altere la capacidad de reacción.
- Respetar los turnos y las filas de acceso.
- Abstenerse de usar los inflables y el simulador si se padece alguna condición de salud que lo impida.

7. Premiación

1.º lugar · Campeón	₡100.000
2.º lugar · Subcampeón	₡60.000
3.º lugar	₡40.000
4.º lugar	₡20.000

Los premios corresponden a las cuatro primeras posiciones del Campeonato Gamer conforme a los criterios establecidos en el Reglamento del Campeonato. Son personales e intransferibles y se entregan únicamente a la persona ganadora, previa verificación de su identidad, elegibilidad y ausencia de descalificación pendiente.

8. Responsabilidad, salud y conducta

Asunción de riesgo. Las personas asistentes reconocen que la asistencia a la actividad y el uso de las actividades pueden conllevar riesgos inherentes. Al ingresar al evento declaran conocer y aceptar

voluntariamente dichos riesgos (en el caso de menores de edad, por medio de la persona adulta a cargo) y liberan a AseFEMSA de responsabilidad por lesiones, accidentes, daños o perjuicios derivados de su propia conducta, del incumplimiento de las instrucciones o del uso indebido de las instalaciones.

Proveedores. Los inflables, el simulador, la Zona Gamer, los juegos, los personajes y el servicio de alimentación son suministrados y operados por proveedores externos debidamente contratados. El montaje, la operación, el mantenimiento y la seguridad de dichos equipos y servicios corresponden a cada proveedor, conforme a los contratos suscritos y a la normativa aplicable.

Bienes y equipos. AseFEMSA no se hace responsable por la pérdida, sustracción, extravío o daño de objetos personales, dispositivos electrónicos, vehículos o pertenencias de las personas asistentes. Quien participe en el Campeonato Gamer y Zona Games debe hacer uso cuidadoso de las consolas, controles y pantallas, el daño causado por uso indebido o negligencia será responsabilidad de quien lo ocasione.

Salud y emergencias. Cada persona asistente es responsable de valorar su propia condición de salud antes de participar en cualquier actividad. Ante cualquier incidente o emergencia médica debe informarse de inmediato al personal de AseFEMSA, quien gestionará la atención necesaria, contando con una ambulancia en el sitio refiriendo el paciente a revisión y, de ser necesario, el traslado a un centro médico.

9. Uso de imagen y datos personales

Imagen. Durante la actividad se realizarán tomas fotográficas y audiovisuales sin fines comerciales ni lucrativos, únicamente para su publicación en boletines, redes sociales, página web y demás medios institucionales de la Asociación. Al ingresar al evento, las personas asistentes autorizan a AseFEMSA el uso de su imagen. En el caso de personas menores de edad, la autorización corresponde a su padre, madre o persona responsable legal. Quien no desee que su imagen o la de las personas a su cargo sea utilizada deberá manifestarlo por escrito al personal antes del inicio de la actividad.

Datos personales. Los datos recolectados en la inscripción se tratan conforme a la Ley N.° 8968, Ley de Protección de la Persona frente al Tratamiento de sus Datos Personales utilizados únicamente para organizar la actividad, controlar la asistencia y enviar comunicaciones relacionadas con el evento. Los proveedores contratados que necesiten acceder a estos datos para prestar sus servicios lo harán siguiendo las instrucciones de AseFEMSA y solo para ese fin. Los datos no se comparten con terceros ajenos a la organización del evento, salvo que lo requiera una autoridad competente, y se conservan solo durante el tiempo necesario para cumplir con el evento. La persona titular, o su padre, madre o representante legal en el caso de menores de edad, puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante solicitud a la Administración de AseFEMSA por los canales oficiales de atención.

10. Disposiciones finales

Modificación. La Asociación podrá modificar los presentes Términos y Condiciones cuando existan razones justificadas. Las modificaciones se comunicarán por los canales oficiales antes de la realización de la actividad.

Suspensión o cancelación. La Asociación podrá suspender, reprogramar o cancelar la actividad por razones de fuerza mayor, o cualquier causa ajena a su voluntad, sin que ello genere derecho a indemnización alguna a favor de las personas inscritas.

Casos no previstos y consultas. Las situaciones no contempladas en el presente documento serán resueltas por el Comité de Proyección e Imagen, cuyas decisiones serán de acatamiento obligatorio. Cualquier consulta puede dirigirse a la Administración de la Asociación por los canales oficiales de atención.