

Proyecto de desarrollo de Promoción Empresarial

1. Nombre de la Promoción Empresarial: “A TODO O NADA EN LA BATIDORA”

2. Periodo de duración.

El periodo de duración de la Promoción Empresarial “**A TODO O NADA EN LA BATIDORA**” es del 31 de marzo 2021 hasta el 20 de agosto del 2021; es a nivel nacional.

Modalidad de premiación.-

a. La modalidad de premiación es: AZAR Y MEDIO DE ACCESO AL PREMIO
La promoción empresarial “**A TODO O NADA EN LA BATIDORA**”, consiste en un concurso televisado en el que participantes competirán, en forma, presencial, o no presencial por vía telefónica, teniendo la posibilidad de ganar un premio. Los participantes serán convocados por la Producción del programa. La participación en el programa implica para cada concursante, el reconocimiento de su posibilidad de perder o ganar y su aceptación de someterse a las normas del concurso, explicadas con anticipación.

Fuentes de selección.- La producción creará un link que se colocara en la página web www.unitel.bo y en la página de Facebook de La Batidora, para que la persona mayor de 18 años, interesada en participar envíe sus datos personales y números de teléfonos y así generar una base de datos para que la producción haga una selección de los participantes presenciales y no presenciales, no existiendo ni jurado, ni votación para la selección del participante que concursará. La selección de los participantes será a criterio de la producción, viendo desenvolvimientos, habilidad y por supuesto el carisma que tenga el participante.

Una segunda forma de selección es invitando días antes a toda las personas mayores de 18 años, que quieran participar a que se presenten a una hora determinada y en el lugar designado por la producción, dependiendo de la cantidad de competencias que se hagan los primeros en la fila tendrán el derecho a participar

El Programa LA BATIDORA, cuenta con todas las medidas de bioseguridad para prevenir la propagación del COVID – 19.

LOS COMPETIDORES

- a) La participación en el programa implica para cada competidor el reconocimiento de su posibilidad de perder o ganar y su aceptación de someterse a las normas de cada prueba, explicada con anticipación.
- b) Por el hecho de participar en el programa, se entenderá que los competidores han adquirido cabal conocimiento de las normas de cada prueba, aceptándolas en su integridad.
- c) Los participantes podrán competir en cualquiera de las diferentes pruebas que eligió el

programa implementándose en el estudio y/o exteriores. Las pruebas que realicen participantes serán vigiladas por un asistente para que se hagan cumplir las reglas de la misma. Las formas y reglas de cada prueba les serán comunicadas a cada participante antes de iniciar su participación en la competencia. Reglas de competencias en anexo 1 competencias

FORMATO DEL PROGRAMA

Cada capítulo tendrá distintos competidores.

Las competencias se caracterizan por ser o exigir fuerza, equilibrio, resistencia, azar y destreza. También hay pruebas de ingenio.

3. MECANICAS DE COMPETENCIA

Compiten los participantes en cualquiera de las pruebas que la producción designe. El participante que logre ganar la prueba, se adjudica un monto establecido para cada prueba,

Los montos a repartir se informaran antes de competir según la prueba.

Detalle sus montos de las pruebas:

1. Prueba LA JARRA.

si el vaso queda dentro del cuadrado marcado, SIN TOCAR LA LINEA, gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100), si el vaso queda del otro lado de la línea sin caer de la mesa Y SIN TOCAR LA LINEA tendrá un premio con la mitad del monto ofertado.

2. Prueba EL PIQUERO

gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100).

3. Prueba BOLA LOCA

Esta bola tendrá que quedar embocada en una de las aspas, solo así ganaran un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100).

4. Prueba MAYOR O MENOR

Si el participante acierta en las 7 cartas gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100).

5. Prueba ADIVINA LA FRASE

Si el participante acierta en la frase gana un monto de Bs.350 (treientos cincuenta 00/100).

6. Prueba DONDE ESTA DANI

El participante que acierte el código donde esta Dani gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100).

7. Prueba EL BATIAUTITO

si el auto queda dentro del cuadrado marcado, SIN TOCAR LA LINEA, gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100). Si el auto queda del otro lado de la línea sin caer de la mesa Y SIN TOCAR LA LINEA tendrá un premio con la mitad del monto ofertado.

8. Prueba LA BATIBOLA

gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100). Si la pelota queda del otro lado de la línea sin caer de la mesa Y SIN TOCAR LA LINEA tendrá un premio con la mitad del monto ofertado.

9. Prueba AUTOCONTROLADO

si queda una mitad del auto dentro del cuadrado y la otra mitad en la línea no vale. Si el auto queda dentro del cuadrado y las ruedas no están pisando la línea el participante gana un monto de Bs. 350 (treientos cincuenta 00/100).

- Si un participante no gana en la competencia el premio no es acumulable.
- En el caso de que por motivos de caso fortuito o fuerza mayor (Cortes de energía, catástrofes naturales, actos de autoridad ejercidos por funcionarios públicos, atentados, paros cívicos intempestivos o sin previo aviso , mensajes presidenciales de último momento y todos aquellos que según el derecho boliviano se consideren o interpreten como fuerza mayor o caso fortuito) el programa no pudiere ser realizado el día que corresponda, se podrá retomar este al siguiente programa, informando todo esto a la Autoridad de Juegos.
- Se Podrá jugar una o más veces la misma competencia en un capítulo de programa, no necesariamente tiene que haber un ganador para que el juego deje de jugarse.
- En un capítulo se podrán jugar juegos distintos, dependiendo de la disponibilidad de tiempo del programa
- El detalle de pruebas se encuentra descrito en el ANEXO 1, que es parte del presente documento.

Podrán participar, de 1 a 100 competidores individualmente por capítulo.

Si en el capítulo no hay ganadores, el premio ofertado no es acumulable, y se corre al capítulo siguiente.

4. LUGAR Y FECHA DE LOS DÍAS DE EMISIÓN Y/O GRABACIONES DEL PROGRAMA

Se realizará en vivo, diferido o grabado desde el 31 marzo del 2021 hasta el 20 de agosto del 2021, que son durante el periodo de duración de la promoción empresarial en la ciudad de La Paz, Cochabamba o en la ciudad de Santa Cruz de la Sierra, en las instalaciones de la Red Unitel ubicada en Av. Doble Vía a La Guardia Km. 5 ½. Para efectos de supervisión las fechas y los horarios exactos de las realizaciones de los programas se comunicaran a la Autoridad del Juego con anticipación.

5. Premio ofertado con indicación del valor comercial del mismo

Los premios ofertados para la Promoción Empresarial “A TODO O NADA EN LA BATIDORA” ascienden a un valor indeterminado. Los premios por competencia son de dinero en efectivo Bs. 350 y de dinero de Bs .175 para las pruebas de Batibola. La Jarra y Batiutito.

6. Lugar y fecha de entrega de premios.-

Los premios serán entregados a partir del 31 de marzo del 2021 al 20 de agosto del 2021; según el Reglamento para otorgar autorización de promoción empresarial, Resolución Regulatoria 01-00004-19, artículo 27 parágrafo II inciso B, en la ciudad de Santa Cruz en la dirección de ECOR Ltda., ubicado en Av. Doble Vía La Guardia Km. 5 1/2, entre las 10:00 a.m. y 16:00 p.m. el premio se entregara mediante la transferencia bancaria, la misma se realizara en la ciudad de Santa Cruz en la dirección de ECOR Ltda., ubicado en Av. Doble Vía La Guardia Km. 5 1/2, entre las 10:00 a.m. y 16:00 p.m., a la cuenta correspondiente que indique el ganador, ya sea su propia cuenta o autorice para realizar en terceros según la ciudad respectiva del ganador.