

## **Reglas Oficiales del Concurso de Aplicaciones de Estudiantes de AdMob**

**SIN VALIDEZ DONDE SE PROHÍBA.** EL CONCURSO ESTÁ ABIERTO A LOS RESIDENTES DEL DISTRITO DE COLUMBIA Y DE LOS 50 ESTADOS DE EE. UU., Y DEL RESTO DEL MUNDO, SALVO BIRMANIA (MYANMAR), CUBA, IRÁN, COREA DEL NORTE, QUEBEC, SUDÁN Y SIRIA.

**LA PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO SUPONE LA ACEPTACIÓN DE ESTAS REGLAS OFICIALES.**

El Concurso de Aplicaciones de Estudiantes de AdMob (el “**Concurso**”) es un concurso de habilidad en el que los participantes deben enviar una aplicación móvil disponible en Google Play Store o en Apple App Store que use AdMob para la obtención de ingresos, además de un informe comercial en el que se resuma su estrategia. El Concurso tiene como fin promover la creatividad y el enfoque científico de los participantes y recompensar su mérito en el desarrollo tecnológico de aplicaciones móviles. Estas serán evaluadas por un jurado que elegirá la ganadora según estas Reglas Oficiales. Los premios se concederán a los participantes cuya aplicación móvil tenga más puntuación a criterio del jurado. Consulta a continuación todos los detalles.

**1. ACUERDO VINCULANTE:** Para participar en el Concurso debes aceptar estas Reglas Oficiales (las “**Reglas**”). Por tanto, léelas antes de participar para comprobar que las comprendes y las aceptas. Aceptas que la inscripción en el Concurso supone la aceptación de estas Reglas. No podrás inscribirte en el Concurso ni recibir los premios descritos en estas Reglas a menos que las aceptes. Estas Reglas constituyen un acuerdo legal vinculante entre tú y Google en lo referente al Concurso.

**2. REQUISITOS:** Para poder participar en el Concurso debes: (1) ser mayor de edad en el país, estado, provincia o jurisdicción de residencia (o, en el caso de Taiwán, tener al menos veinte años de edad) en el momento de inscribirte, (2) no ser residente en Birmania (Myanmar), Corea del Norte, Cuba, Irán, Quebec, Siria o Sudán, (3) no ser una persona o entidad sometida a sanciones o controles de exportación por parte de los Estados Unidos, (4) estar matriculado en una institución educativa y (5) tener acceso a Internet durante el Periodo del Concurso. El Concurso no está disponible en Birmania (Myanmar), Corea del Norte, Cuba, Irán, Siria, Sudán ni donde la ley lo prohíba. Los empleados, becarios, contratistas y titulares de oficinas de Google Inc., así como sus empresas matrices, filiales, afiliados y sus respectivos directores, encargados, empleados y agencias de publicidad y promoción, representantes y agentes (las “**Entidades del Concurso**”), y los miembros de las Entidades del Concurso y sus familiares en primer grado (padres, hermanos, hijos, cónyuges y parejas de hecho, independientemente de dónde vivan), así como los miembros de las unidades domésticas (ya sean parientes o no) de dichos empleados, encargados y directores tendrán prohibida la participación en este Concurso. El Patrocinador se reserva el derecho de verificar el cumplimiento de los requisitos y decidir en las disputas que pudieran surgir. A modo de aclaración, los Google Student Ambassador y los miembros del Google Developer Group no se consideran Entidades del Concurso

exclusivamente por su condición de Google Student Ambassador y miembro del Google Developer Group, y podrán participar si reúnen los requisitos.

El incumplimiento de alguno de los requisitos del Concurso podrá suponer tu descalificación del Concurso y la de tu equipo. Si participas en un equipo de hasta cinco (5) personas, afirmas que todos los componentes conocen todas tus acciones y estas Reglas, y que las aceptan en su integridad. Si participas como parte de una empresa o en nombre de ella, estas Reglas te vinculan a ti como persona física y a tu empresa. Si actúas en el ejercicio de tu puesto de trabajo, como empleado, contratista o agente de otra parte, garantizas que dicha parte tiene total conocimiento de tus acciones y que las ha aceptado, incluida la posible recepción de un premio. Además, garantizas que tus acciones no infringen las políticas y los procedimientos de la empresa.

**3. PATROCINADOR:** El Concurso está patrocinado por Google Inc. (“**Google**” o el “**Patrocinador**”), una empresa de Delaware con centro de actividad principal en 1600 Amphitheater Parkway, Mountain View, CA, 94043, EE.UU.

**4. PERIODO DEL CONCURSO:** El Concurso comienza a las 0:00:00, hora del Pacífico (PT), en los Estados Unidos del 28 de enero de 2016, y finaliza a las 23:59:59, hora del Pacífico, del 28 de junio de 2016 (el “**Periodo del Concurso**”). *LOS PARTICIPANTES DEBERÁN DETERMINAR LA ZONA HORARIA CORRESPONDIENTE EN SUS JURISDICCIONES RESPECTIVAS.*

**5. CÓMO PARTICIPAR:** Para participar en el Concurso, visita el sitio web del mismo en <https://www.google.com/admob/challenge> (el “**Sitio del Concurso**”) durante el Periodo del Concurso y sigue las instrucciones para enviar una aplicación móvil disponible en Google Play Store o Apple App Store que se monetice mediante AdMob y enviar un informe comercial en el que se resume la estrategia empresarial (la “**Aplicación Móvil**”). La Aplicación Móvil debe cumplir los requisitos descritos a continuación.

Los concursantes pueden ser una sola persona o un equipo de hasta cinco (5) personas, todas las cuales deben cumplir los requisitos de participación (el “**Concursante**”). EXISTE UN LÍMITE DE UNA (1) INSCRIPCIÓN POR CONCURSANTE. El resto de inscripciones quedarán descalificadas. Las inscripciones deben recibirse antes de las 23:59 (hora del Pacífico) del **28 de junio de 2016**. Las campañas de AdMob de cada Concursante pueden desarrollarse entre las 00:00 (hora del Pacífico) del 28 de enero de 2016 y las 23:59 (hora del Pacífico) del 28 de junio de 2016. Las inscripciones serán nulas si son parcial o totalmente ilegibles, están dañadas, incompletas, modificadas, falsificadas, se han obtenido mediante fraude o se reciben fuera de plazo. Se considerará que todas las inscripciones se han realizado por el titular autorizado de la cuenta de correo electrónico cuya dirección se indica en el momento de participar, y podría exigirse al ganador una prueba que demuestre que es el titular autorizado de la cuenta con dicha dirección de correo electrónico. El “titular autorizado de la cuenta” es la persona física asignada a una dirección de correo electrónico por un proveedor de servicios de Internet, un proveedor de servicios online o cualquier otra organización responsable de asignar direcciones de correo electrónico para un dominio.

**6. REQUISITOS DE LA APLICACIÓN MÓVIL.** La Aplicación Móvil debe cumplir los siguientes requisitos:

(a) No debe ser despectiva, ofensiva, amenazante, difamatoria, peyorativa, injuriosa ni incluir contenido que sea inapropiado, sexual, blasfemo, indecente, agravioso, calumnioso ni discriminatorio en modo alguno, ni que promueva el odio o el ataque a cualquier grupo o persona, o que no respete de otra forma la temática y el espíritu del Concurso según haya determinado el Patrocinador a su discreción.

(b) No debe incluir contenido, materiales o elementos que sean ilegales o incumplan las leyes y normativas federales, estatales, provinciales o locales de cualquier estado en el que se haya creado la Aplicación Móvil, o esté en contra de ellas.

(c) No debe incluir contenido, materiales o elementos en los que se muestren publicidad, eslóganes, logotipos o marcas comerciales de terceros o que indiquen de cualquier otro modo patrocinio o promoción de un tercero o una entidad comercial, o que no sean acordes al espíritu del Concurso, según determine el Patrocinador a su discreción. Si la Aplicación Móvil infringe alguna de las disposiciones anteriores, el Patrocinador se reserva el derecho, a su discreción, de descalificar a cualquier Concurante.

(d) Debe ser una obra original no publicada que no contenga, incorpore ni utilice contenido, materiales o elementos que sean propiedad de un tercero u otra entidad.

(e) No puede incluir contenido, elementos o materiales que infrinjan los derechos de un tercero, incluidos, entre otros, los derechos de publicidad, la privacidad o los derechos de propiedad intelectual.

(f) Debe enviarse a Google Play Store o Apple App Store durante el Periodo del Concurso.

(g) Debe cumplir con las políticas de Google Play Store si se envía a Google Play Store, y de Apple App Store si se envía a Apple App Store.

(h) Debe cumplir las directrices y políticas para editores de AdMob, y tener instalada la versión más reciente del SDK de anuncios Google para móviles antes de publicarla en Google Play Store o Apple App Store.

(i) Debe recibir la clasificación “Nivel de madurez bajo” o “Para todos” en Google Play Store o “12+” o inferior en Apple App Store.

(j) Solo debe usar AdMob para la obtención de ingresos.

(k) Los ajustes de AdMob deben estar configurados para mostrar anuncios en la Aplicación Móvil.

(l) Debe incluir un informe comercial (el “**Informe Comercial**”) que incluya: (i) resumen ejecutivo, (ii) descripción de la organización y la gestión del equipo, (iii) cómo y por qué se creó la aplicación, (iv) estrategia de obtención de ingresos, (v) estrategia de marketing y (vi) resultados. El Informe Comercial de cada Concurante se debe enviar antes de las 23:59 (hora del Pacífico) del 28 de junio de 2016.

Durante el Periodo del Concurso, el Patrocinador o el Jurado (definidos a continuación) evaluarán cada Aplicación Móvil para garantizar que cumple los Requisitos. El Patrocinador se reserva el derecho, a su discreción, a descalificar a cualquier Concurante que envíe una Aplicación Móvil que no cumpla los Requisitos.

**7. JURADO:** Cada inscripción será evaluada por un grupo de expertos empleados del Patrocinador o designados por él (el "**Jurado**"). Durante las Fases 1 y 2, el Patrocinador evaluará cada inscripción. En la Fase 3, las inscripciones serán evaluadas por seis expertos.

**Fase 1.** Del 29 de junio de 2016 al 28 de julio de 2016, el Jurado evaluará cada Aplicación Móvil según estos criterios programáticos:

1. Reseñas: una puntuación de 5 estrellas suma 10 puntos, una puntuación de 4 estrellas suma 8 puntos, etc.
2. Descargas: los puntos se otorgarán en función del número total de descargas y según estos intervalos: más de 0 (10 puntos en total), de 5 a 10 (20 puntos en total), de 11 a 50 (30 puntos en total), de 51 a 100 (40 puntos en total), de 101 a 500 (50 puntos en total), de 501 a 1.000 (60 puntos en total), de 1001 a 5000 (70 puntos en total), de 5001 a 10.000 (80 puntos en total), de 10.001 a 50.000 (90 puntos en total), de 50.001 a 100.000 (100 puntos en total), de 100.001 a 500.000 (110 puntos en total), de 500.001 a 1.000.000 (120 puntos en total), de 1.000.001 a 5.000.000 (130 puntos en total), de 5.000.001 a 10.000.000 (140 puntos en total), de 10.000.001 a 50.000.000 (150 puntos en total), de 50.000.001 a 100.000.000 (160 puntos en total) y de 100.000.001 a 500.000.000 (170 puntos en total).
3. Impresiones de los anuncios en la aplicación: 1000 impresiones de AdMob suman 10 puntos.
4. Ingresos obtenidos por cada Concursante: cada centavo de dólar estadounidense (0,01 \$ USD) obtenido suma 20 puntos, según el tipo de cambio a 28 de enero de 2016.

Si los Concursantes están creando una aplicación para iOS y el número de descargas no está disponible al público, deberán enviar una captura de pantalla en la que se muestre el número de descargas verificadas siempre que no incluyan información de identificación personal (PII). El Patrocinador se reserva el derecho, a su discreción, a descalificar a cualquier Concursante que proporcione información falsa. El Jurado evaluará y asignará una puntuación a cada Aplicación Móvil establecida según las puntuaciones de los criterios indicados anteriormente. Se seleccionarán las diez inscripciones que reciban mayor puntuación total de cada una de las regiones siguientes ("**Semifinalistas**"): Norteamérica (Canadá, Costa Rica, Estados Unidos, México, Panamá, Trinidad y Tobago), LATAM (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela), EMEA (Alemania, Arabia Saudí, Austria, Bélgica, Camerún, Catar, Costa de Marfil, Croacia, Dinamarca, Egipto, Emiratos Árabes Unidos, España, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Grecia, Hungría, Islandia, Iraq, Irlanda, Israel, Italia, Jordania, Kenia, Kuwait, Letonia, Líbano, Libia, Lituania, Marruecos, Nigeria, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, Rumanía, Rusia, Sudáfrica, Suecia, Turquía, Zimbabue) y APAC (Australia, Camboya, China, Corea del Sur, Filipinas, Fiyi, Hong Kong, India, Indonesia, Japón, Malasia, Nueva Zelanda, Pakistán, Singapur, Sri Lanka, Taiwán, Tailandia, Vietnam). La región en la que tenga sede la institución educativa del Concursante durante el proceso de registro determinará su región. En caso de empate, se elegirá la Aplicación Móvil que más puntuación haya recibido del Jurado en la categoría "**Ingresos**" como Semifinalista. En caso de que una aplicación de este tipo quede descalificada por cualquier motivo, se elegirá como Semifinalista la Aplicación Móvil que haya recibido la siguiente puntuación total más alta.

**Fase 2.** Antes del 28 de julio de 2016, el Jurado evaluará la Aplicación Móvil de cada Semifinalista según los siguientes criterios de Experiencia del Usuario (hasta un máximo de 100 puntos posibles):

1. Proporciona valor a los usuarios por ser útil, amena o significativa (hasta 25 puntos posibles).
2. Es fácil de usar (hasta 25 puntos posibles).
3. Funciona correctamente y tiene pocos errores (hasta 25 puntos posibles).
4. El diseño está organizado cuidadosamente para aumentar el valor del usuario (hasta 25 puntos posibles).

El Jurado evaluará y asignará una puntuación a cada Aplicación Móvil establecida según las puntuaciones de los criterios indicados anteriormente. La inscripción con más puntuación de las regiones Norteamérica, EMEA, APAC y LATAM (las "**Finalistas**") que reciba la puntuación total más alta se seleccionará como Finalista de la región. En caso de empate, se seleccionará la Aplicación Móvil que más puntuación haya recibido del Jurado en la categoría "**Ingresos**", además de la evaluación por parte del Jurado de la calidad global del Informe Comercial de cada Concursante, como Finalista de la región. En caso de que una estas aplicaciones quede descalificada por cualquier motivo, se elegirá como Finalista de la región la Aplicación Móvil que haya recibido la siguiente puntuación total más alta.

**Fase 3.** Antes del 25 de agosto de 2016, el Jurado evaluará el Informe Comercial de cada Finalista según los siguientes criterios (hasta un máximo de 150 puntos posibles):

1. Resumen ejecutivo (hasta 25 puntos posibles): describe de forma eficaz la estrategia general.
2. Organización (hasta 25 puntos posibles): si el Concursante es un equipo, demuestra que las funciones se han asignado de un modo eficaz. Si se trata de una sola persona, demuestra que el tiempo se ha administrado correctamente y que los recursos se han asignado de una forma eficiente.
3. Aplicación (hasta 25 puntos posibles): el Informe Comercial aporta motivos estratégicos de peso para la aplicación que ha decidido crear.
4. Estrategia de obtención de ingresos (hasta 25 puntos posibles): el Informe Comercial demuestra una estrategia sólida que respalda las decisiones que se han tomado al integrar AdMob en la aplicación.
5. Estrategia de Marketing General (hasta 25 puntos posibles): es una estrategia de adquisición de usuarios meditada y exhaustiva.
6. Resultados (hasta 25 puntos posibles): la estrategia general ofrece resultados positivos en cuanto a descargas, ingresos y puntuaciones.

El Jurado seleccionará como ganador del primer premio al que más puntos haya obtenido en las Fases 2 y 3, sin tener en cuenta la región ("**Ganador del Primer Premio**").

Aproximadamente el 25 de agosto de 2016 (u otra fecha aproximada) se seleccionarán los Finalistas y se les enviará una notificación por correo electrónico. Si el Finalista no responde al

intento de notificación antes de que transcurran tres (3) días desde el primer intento de notificación, será descalificado y se seleccionará a otro finalista entre todas las inscripciones recibidas según los criterios de evaluación descritos en el presente documento. El Finalista puede verse obligado (excepto cuando la ley lo prohíba) a firmar y devolver una Declaración de Requisitos y Responsabilidad, y de Derechos de Publicidad, así como a proporcionar cualquier información adicional que el Patrocinador requiera. El Finalista deberá, en su caso, devolver todos los documentos requeridos antes de que transcurran cinco (5) días del intento de notificación. De no ser así, se considerará que ha perdido el premio y se seleccionará a otro candidato según los criterios de evaluación descritos en el presente documento. Todos los Finalistas estarán sujetos al proceso de revisión de listas de partes restringidas antes de que se les declare ganadores y reciban los premios, y podrán quedar descalificados del Concurso en función del resultado de dicha revisión. Se aplicarán de forma estricta todos los requisitos de notificación y el resto de requisitos de estas Reglas Oficiales se aplicarán.

En caso de que no se reciba ninguna Aplicación Móvil, no se concederá ningún premio. Las decisiones del Jurado son definitivas y vinculantes.

## 8. PREMIOS:

**Finalista.** Cada miembro de un Concursante seleccionado como Finalista recibirá: (i) un Nexus 7 (o el equivalente local) y (ii) aparecerá en el sitio web de AdMob ([www.google.com/admob](http://www.google.com/admob)). El valor de venta aproximado es de 1220 USD.

**9. PREMIOS PARA EL GANADOR:** El Concursante seleccionado como Ganador del Primer Premio será mencionado en los canales sociales de AdMob y aparecerá en el sitio web de AdMob ([www.google.com/admob](http://www.google.com/admob)). Las Aplicaciones Móviles de los Ganadores del Primer Premio que estén disponibles en Google Play Store aparecerán destacadas en Google Play Store y en los canales de medios sociales de Google Play Store durante el tiempo que decida el Patrocinador. Cada miembro del Concursante seleccionado como Ganador del Primer Premio recibirá: (i) un viaje de siete noches a San Francisco, incluido un día en la Sede de Google en Mountain View, California, para conocer a Googlers y obtener información sobre los productos de Google (el “Viaje del Premio”), (ii) un Nexus 7 (o el equivalente local) y (iii) una invitación a una entrevista y grabación realizadas por el equipo de marketing de Google con el fin de crear materiales de marketing promocionales para Google en relación con el Concurso. El Concursante recibirá una copia de los materiales de marketing desarrollados exclusivamente para que los use con fines de marketing. El valor de venta aproximado es de 47.500 USD. *El Viaje del Premio incluirá: (1) billete de ida y vuelta en avión (en clase turista) para cada miembro del Concursante ganador para viajar desde el aeropuerto importante más cercano al lugar de residencia de cada persona hasta San Francisco (California), (2) siete noches de alojamiento en habitación doble en San Francisco (California) en el hotel que elija el Patrocinador y (3) todos los gastos razonables de comida, transporte y ocio en los que se incurra durante la estancia de siete noches en San Francisco del Concursante (con un límite de 150 USD por día y miembro del equipo del Concursante). Habrá fechas durante las que el viaje no estará disponible. Los Ganadores del Primer Premio serán responsables de otros gastos, incluido el coste de obtener un pasaporte o visado, y de los gastos de viaje imprevistos no mencionados anteriormente, incluidos, entre otros, los gastos o tasas por pasajeros, recargos, gastos de aeropuerto, gastos de servicio o gastos por instalaciones, gastos personales en el alojamiento, gastos de seguridad,*

*impuestos y otros gastos. El premio no podrá canjearse por dinero en efectivo. El valor de venta aproximado se ajustará según el estado o la jurisdicción de residencia del ganador.*

Las probabilidades de ganar un premio dependen del número de inscripciones recibidas durante el Periodo del Concurso que cumplan los requisitos de participación y de la pericia de los Concursantes. Los premios se concederán aproximadamente doce (12) semanas después de la recepción por parte del Patrocinador de los documentos definitivos de aceptación del premio. No se permite transferir o sustituir el premio, ni ofrecer su equivalente en efectivo, a no ser que el Patrocinador lo considere oportuno y la ley aplicable lo permita. El Patrocinador se reserva el derecho a sustituir un premio, de forma total o parcial, por un premio con un valor monetario igual o mayor que el premio que no pueda concederse, de forma total o parcial, según se describa y por cualquier motivo. El valor está sujeto a las condiciones del mercado, que pueden fluctuar, y no se abonará ninguna diferencia entre el valor real de mercado y el valor aproximado de venta. Los premios pueden estar sujetos a restricciones o licencias y puede ser necesario algún hardware o software adicional, o realizar algún tipo de revisión o mantenimiento para utilizarlos. El ganador asumirá toda la responsabilidad por el uso de los premios de acuerdo con las condiciones establecidas por los fabricantes correspondientes y asumirá cualquier coste asociado con su utilización, revisión o mantenimiento. Las Entidades del Concurso no han efectuado y, en la medida en que la ley lo permita, no son responsables en modo alguno de ninguna declaración ni garantía explícita o implícita, de hecho o de derecho en relación con el uso, valor o disfrute de los premios, incluidas, sin limitarse a ellas, las relacionadas con la calidad, el estado de funcionamiento o la comerciabilidad o adecuación para una finalidad concreta, con la excepción de cualquier garantía estándar del fabricante que se pueda aplicar al Premio o a algunos de sus componentes.

**10. IMPUESTOS:** LOS PAGOS A LOS GANADORES ESTARÁN SUJETOS AL REQUISITO EXPLÍCITO DE QUE ENVÍEN TODA LA DOCUMENTACIÓN SOLICITADA POR GOOGLE PARA PODER CUMPLIR LOS REQUISITOS DE DECLARACIONES Y RETENCIONES FISCALES ESTATALES, FEDERALES, LOCALES, PROVINCIALES E INTERNACIONALES CORRESPONDIENTES. LOS PREMIOS NO INCLUIRÁN LOS IMPUESTOS APLICABLES QUE GOOGLE ESTÉ OBLIGADO A RETENER POR LEY. LOS IMPUESTOS APLICADOS A UN PREMIO SON RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DE LOS GANADORES. Para recibir un Premio, los ganadores deberán presentar la documentación fiscal solicitada por Google, o lo que requiera la ley aplicable, a Google o la autoridad fiscal correspondiente, según lo determine la legislación aplicable, incluida, en su caso, la legislación del país de residencia del candidato. Cada premiado será responsable de garantizar que cumple con todas las leyes fiscales y obligaciones de declaración aplicables. Si un ganador no pudiera proporcionar dicha documentación o no cumpliera dicha legislación, el premio podrá ser confiscado y Google podrá seleccionar, a su discreción, otro ganador.

**11. CONDICIONES GENERALES:** Se aplican todas las leyes y normativas federales, estatales, provinciales y locales. *Excepto cuando la ley lo prohíba, los compañeros de viaje de los ganadores también deberán formalizar una Declaración de Requisitos y Responsabilidad, y de Derechos de Publicidad, antes de la emisión del billete. Tanto el ganador como los compañeros deben estar en posesión de la documentación de viaje obligatoria (por ejemplo, un pasaporte y un visado válidos, si procede) antes de la emisión del billete. Si el compañero de viaje es menor de edad, su padre, madre o tutor legal deberán formalizar los documentos necesarios. Una vez*

*acordado el calendario del viaje, no podrá modificarse, y el incumplimiento de dicho calendario por parte de un ganador no obligará a Google en modo alguno a proporcionar al ganador planes de viaje alternativos. Google se reserva el derecho a descalificar a cualquier Concursante del Concurso si, a su discreción, tiene motivos para creer que el Concursante ha intentado socavar el desarrollo legítimo del Concurso mediante trampa, engaño u otra práctica deshonestas, o si molesta, insulta, amenaza o acosa a otros Concursantes, a Google o al Jurado.*

**12. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL:** En la relación entre Google y el Concursante, este último conserva la titularidad de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial (incluidos los derechos morales) de la Aplicación Móvil y los referentes a ella. Como condición de participación, el Concursante concede a Google, sus filiales, agentes y partners una licencia a perpetuidad, o durante el periodo de tiempo máximo permitido por la legislación aplicable, irrevocable, de validez internacional, gratuita y no exclusiva para usar, reproducir, adaptar, modificar, transformar, publicar, distribuir, usar públicamente, mostrar públicamente y crear obras derivadas de la Aplicación Móvil (1) a efectos de permitir a Google y al Jurado evaluar la Aplicación Móvil con los fines del Concurso e identificar a los ganadores en el sitio web de AdMob y (2) en relación con la publicidad y la promoción mediante comunicación al público o a otros grupos, incluido, entre otros, el derecho a realizar capturas de pantalla, animaciones y vídeos de la Aplicación Móvil disponibles con fines promocionales.

**13. PRIVACIDAD:** El Concursante reconoce y acepta que Google puede recopilar, almacenar, compartir y utilizar la información de identificación personal proporcionada durante el proceso de registro y el concurso, incluidos, entre otros, el nombre, la dirección postal y la dirección de correo electrónico. Entre los usos que hará Google de esta información según su Política de Privacidad (<http://www.google.com/policies/privacy/>), se incluyen entre otros: administrar el Concurso, verificar la identidad del Concursante y la dirección postal en caso de que una inscripción opte a un premio, y publicar en el Sitio Web del Concurso la lista de ganadores o comunicarla de cualquier otro modo a terceros.

La información del Concursante también podrá transferirse a países distintos del país de residencia del Concursante, incluidos los Estados Unidos. Estos países podrían no tener leyes y normativas similares a las del país de residencia del Concursante.

Si un Concursante no facilita los datos obligatorios durante el registro, Google se reserva el derecho de descalificar la inscripción.

El Concursante tendrá derecho a solicitar acceso, revisión, rectificación o eliminación de los datos personales en propiedad de Google en relación con el Concurso; para ello, deberá escribir a Google a la dirección de correo electrónico [admob-challenge@google.com](mailto:admob-challenge@google.com).

**14. PUBLICIDAD.** Al aceptar un premio, el Concursante también acepta que el Patrocinador y sus agencias utilicen su nombre o imagen, y la Aplicación Móvil con fines publicitarios y promocionales sin compensación adicional, a menos que la ley lo prohíba.

**15. GARANTÍA E INDEMNIZACIÓN:** Los participantes garantizan que la Aplicación Móvil es su propia obra original y que, como tal, son los únicos y exclusivos propietarios y titulares de los derechos de la Aplicación Móvil enviada, y que tienen el derecho de enviar la Aplicación Móvil al

Concurso y a conceder todas las licencias necesarias. Cada Concurante acepta no enviar ninguna Aplicación Móvil que (1) infrinja los derechos de propiedad de un tercero, los derechos de propiedad intelectual, los derechos de propiedad industrial, los derechos personales o morales u otros derechos, incluidos, sin limitarse a ello, los de derechos de autor, marca comercial, patentes, secretos comerciales, privacidad, publicidad u obligaciones de confidencialidad; o (2) infrinja de cualquier otro modo las leyes estatales, federales, provinciales o locales aplicables.

En la medida que lo permita la ley, cada Concurante acepta eximir para siempre de toda responsabilidad a las Entidades del Concurso por obligaciones, reclamaciones, demandas, pérdidas, daños, costes y gastos derivados de cualquier actuación, incumplimiento u omisión por parte del Concurante o por vulneración de cualquier garantía establecida en el presente documento. En la medida que lo permita la ley, cada Concurante se compromete a defender, indemnizar y eximir a las Entidades del Concurso de las reclamaciones, acciones, pleitos o procedimientos legales, así como de las pérdidas, obligaciones, daños, costas y gastos (incluidas las costas razonables de abogados) derivadas o devengadas de (a) cualquier Aplicación Móvil u otro material subido por el Concurante que infrinja cualquier derecho de autor, marca comercial, secreto comercial, imagen de marca, patente u otro derecho de propiedad intelectual de cualquier persona, difame a cualquier persona o vulnere sus derechos de publicidad o privacidad; (b) cualquier declaración falsa realizada por el Concurante en relación con el Concurso; (c) cualquier incumplimiento de estas Reglas por parte del Concurante; (d) reclamaciones realizadas por personas o entidades que no sean las partes mencionadas en estas Reglas derivadas de la participación del Concurante en el Concurso o relacionadas con dicha participación; (e) la aceptación, posesión, uso inadecuado o uso de cualquier premio o participación en cualquier actividad relacionada con el Concurso o con la participación en el Concurso.

El Concurante exonera a Google de toda obligación asociada a (a) cualquier fallo de funcionamiento u otro problema con el Sitio Web del Concurso, (b) cualquier error en la recogida, el procesamiento o la retención de la información de la inscripción o (c) cualquier error tipográfico o de otro tipo en la impresión, la oferta o el anuncio de cualquier premio o ganador.

**16. ELIMINACIÓN:** El suministro de información falsa en el contexto del Concurso por parte del Concurante en relación con la identidad, la dirección postal, el número de teléfono, la dirección de correo electrónico, la propiedad de derechos o el incumplimiento de estas Reglas o similares podrá suponer el cese inmediato de la participación del Concurante en el Concurso.

**17. INTERNET:** Las Entidades del Concurso no son responsables de posibles fallos de funcionamiento del Sitio Web del Concurso o de retrasos, pérdidas, daños, equivocaciones, parcialidad, ilegalidad, imposibilidad de entrega o destrucción de las Aplicaciones Móviles debidos a errores del sistema, fallos de funcionamiento en transmisiones informáticas erróneas, incompletas o distorsionadas, o de otro tipo de telecomunicaciones, fallos de hardware o software de cualquier tipo, pérdida o falta de disponibilidad de conexiones de red, errores y fallos tipográficos o del sistema/humanos, fallos técnicos de cualquier red o línea telefónica, conexiones de cable, transmisiones vía satélite, servidores o proveedores, o dispositivos informáticos, congestión del tráfico de Internet o en el Sitio Web del Concurso, o una combinación de los factores anteriores, incluidos otros fallos de funcionamiento de

telecomunicaciones, cable, digitales o vía satélite que pudieran limitar la capacidad de participación de un Concursante.

**18. DERECHO DE CANCELACIÓN, MODIFICACIÓN O DESCALIFICACIÓN.** Si por algún motivo el Concurso no puede desarrollarse según lo previsto, lo que incluye causas como infección por virus informático, error, manipulación, intervención no autorizada, fraude, errores técnicos o cualquier otro motivo que adúltere o afecte a la administración, la seguridad, la imparcialidad, la integridad o el funcionamiento apropiado del Concurso, Google se reserva el derecho, a su discreción, de cancelar, finalizar, modificar o suspender el Concurso. Las Partes que acuerdan estas Reglas aceptan además desistir de todas las disposiciones, procedimientos y operaciones de toda ley aplicable en la medida en que se requiera una orden judicial para dicha finalización. Asimismo, Google se reserva el derecho a descalificar a todo Concursante que modifique el proceso de envío u otro cualquier elemento del Concurso o el Sitio Web del Concurso. Cualquier intento por parte de un Concursante de dañar deliberadamente cualquier Sitio Web, incluido el Sitio Web del Concurso, o perjudicar el desarrollo legítimo del Concurso puede constituir una vulneración de las leyes civiles y penales. De producirse tal intento, Google se reserva el derecho de reclamar daños a cualquier Concursante hasta el máximo de lo permitido por la ley aplicable.

**19. AUSENCIA DE OFERTA DE CONTRATO DE TRABAJO:** Bajo ningún concepto se interpretará que el envío de una Aplicación Móvil al Concurso, la concesión de un premio o el contenido de estas Reglas suponen una oferta de contrato de trabajo con Google o las Entidades del Concurso. Reconoces que has enviado la Aplicación Móvil voluntariamente y no en reserva ni en depósito. Reconoces que no existe contrato confidencial, fiduciario, de agencia ni otro contrato de relación o implícito entre tú y Google o las Entidades del Concurso, y que no se establece una relación de este tipo al enviar una Aplicación Móvil según estas Reglas.

**20. FUERO Y RECURSO DE PROCEDIMIENTOS JUDICIALES:** Estas Reglas se registrarán e interpretarán según las leyes del Estado de California, Estados Unidos de América, quedando sometidas a ellas y excluyendo todo conflicto de ley vigente. Si alguna de las disposiciones de estas Reglas resultara no válida o inaplicable, el resto de las disposiciones seguirá teniendo plena validez. En la medida en que lo permita la ley, quedan excluidos por la presente los derechos a litigar, solicitar desagravios o presentar cualquier otro recurso judicial o procedimiento en caso de disputa o reclamación derivadas de este Concurso o en relación con él, y todos los Concursantes desisten expresamente de los mismos.

**21. LISTA DE GANADORES:** Podrás solicitar una lista de ganadores entre el 25 de agosto de 2016 y el 1 de diciembre de 2016 enviando un sobre con franqueo pagado a:

Henry Wang  
Product Marketing, AdMob  
Google Inc.  
1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043 EE.UU.

(Los residentes en Vermont no tendrán que enviar el sobre con franqueo pagado).