



Quito, 02 de octubre 2018

Señores
DIRECCIÓN DE CONTROL Y ORDEN PÚBLICO
MINISTERIO DEL INTERIOR
Presente.-

REFERENCIA: Actividad denominada "HALLOWRUN"

De mis consideraciones:

La compañía INMODIAMANTE S.A., promotora y propietaria del Centro Comercial denominado SCALA SHOPPING, ubicado en la Av. Interoceánica kilómetro Doce y medio y Pasaje El Valle, desea desarrollar la Actividad denominada "HALLOWRUN", cuyo resultado final es la obtención de premios sin requerir un sorteo para el efecto.

La actividad denominada "HALLOWRUNNING" se desarrollará durante el día sábado 27 de octubre 2018, en el centro comercial Scala Shopping y en el Chaquíñán.

MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN ACTIVIDAD "HALLOWRUN":

Esta actividad requiere la participación de cinco personas, que conformen un grupo. Los clientes que quieran participar podrán inscribirse a partir del 1 de octubre 2018 hasta el 25 de octubre del 2018, presentando facturas a su nombre, por consumos, realizados en los locales e islas del Centro Comercial Scala Shopping, por la cantidad de \$25.00 incluido impuestos. Las facturas con el monto mencionado, podrán ser acumulables entre sí, hasta que el equipo que se inscriba, llegue al monto antes establecido. Las facturas que participan deben tener fecha desde el 1 de octubre del 2018 hasta el 25 de octubre del 2018, y deben ser presentadas en el counter de servicio al cliente. Los participantes deberán inscribirse por grupos, conformados por 5 personas, pudiendo participar un total de 6 grupos; es decir que las inscripciones se cerraran una vez que estén inscritos seis grupos. Se podrán inscribir solo personas mayores de 18 años.

Una vez inscrito el grupo participante, éste deberá presentarse al evento programado el 27 de octubre del 2018, con uniforme que los distinga, un nombre que lo diferencie y pueden acudir más personas que los respalden para hacerles barra, pero que no formarán parte del equipo.





El día del evento de la actividad "HALLOWRUN", se les entregará a cada grupo participante, inscrito, un mapa con el que podrán ver el orden y las ubicaciones de cada uno de los juegos programados. Cada mapa tiene un circuito diferente, para que cada equipo ejecute el juego que le toque sin que se interponga otro grupo durante su participación. Una vez que cada equipo termine el juego asignado, éste juego quedará libre para el siguiente equipo.

Habrán un juez por cada juego, que será asignado por la Compañía, para el evento.

En el caso de que exista un evento de fuerza mayor, como lluvia, la Compañía podrá cambiar las ubicaciones de los circuitos de los juegos que conforman la actividad "HALLOWRUN" y será debidamente comunicada a los participantes.

MECÁNICA ACTIVIDAD "HALLOWRUN":

La actividad consiste en realizar un circuito de juegos o retos, por los cuales los grupos participantes irán acumulando puntos, de acuerdo a su desempeño.

REGLAS GENERALES:

1. Cada juego tiene una duración de 15 minutos incluyendo la explicación que de cada reto, haga el juez. De cada juego se podrá obtener hasta máximo seis (6) puntos; a excepción del reto inicial que tiene sólo 5 puntos. Si es que los integrantes acabaron el juego antes de los 15 minutos previstos, se verificará qué equipo efectuó el reto en menor tiempo y a partir de ese tiempo marcado, se asignará el puntaje a cada equipo.
2. Para participar en cada reto, los equipos deben esperar que el próximo juego este libre para jugarlo.
3. Si no logran completar el reto asignado para el juego, en los 15 minutos, el equipo pierde el reto y tienen 0 puntos; pero deberán seguir participando en los demás juegos, siguiendo el circuito asignado.
4. El juez de cada juego, hará sonar una bocina, para que empiece el reto y comenzará a correr el tiempo en el cronómetro, y los equipos sólo tendrán 15 minutos para cumplir cada juego.
5. Cada juego tiene su mecánica y su cronómetro, cuando inicien el reto, el juez de cada juego deberá explicar en 3 minutos la mecánica del mismo.
6. Estará descalificado el grupo que no siga al pie de la letra su secuencia del juego, conforme al mapa que se les entrega, el mismo día.



La actividad se realizará bajo el presupuesto único y máximo de MIL CIENTO SETENTA Y NUEVE DÓLARES DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA CON CINCUENTA Y CINCO CENTAVOS (US\$1.179,55)

PERSONAL QUE LABORA Y/O RELACIONADOS CON SCALA SHOPPING:

No podrán participar en la actividad el personal de los locales e islas que se encuentran en Scala Shopping, ni el personal del centro comercial o sus familiares hasta el cuarto grado de consanguinidad y segundo de afinidad.

ENTREGA DEL PREMIO A LOS ADJUDICATARIOS DE LA ACTIVIDAD:

Los premios de la actividad serán entregados a los grupos que hayan quedado entre los tres primeros lugares, conforme al puntaje, y de acuerdo al detalle de premios antes detallado, previa verificación de los datos de cada adjudicatario, sus documentos personales (originales y copias de la cédula de identidad).

Cada adjudicatario, deberá firmar el formulario correspondiente previo a la entrega de los premios, en el cual se solicitará los siguientes datos al cliente:

- a. Número de cédula de ciudadanía o de identidad.
- b. Nombres y apellidos.
- c. Dirección y sector.
- d. Teléfono convencional y celular.
- e. Dirección de correo electrónico.
- f. Fecha de nacimiento.

La entrega de los premios, se realizará en la plaza central del Centro Comercial Scala Shopping el 27 de octubre 2018 a las 20h00.

El premio es personal e intransferible hasta la entrega del mismo por parte de la Compañía Promotora del centro comercial Scala Shopping a cada adjudicatario. Posterior a ello, cada adjudicatario podrá utilizar los premios a su conveniencia.

La Compañía Promotora del centro comercial Scala Shopping se reserva el derecho de uso de la imagen de los adjudicatarios para fines publicitarios por cualquier medio.

Las órdenes de compras, de consumo y las entradas, materia de la actividad, tienen fecha de caducidad, para su uso; es responsabilidad directa del beneficiario de cada premio utilizarla en el tiempo establecido en el documento. La Compañía Promotora



de Scala Shopping, la Administración del mismo y sus diversos departamentos administrativos no tendrán ningún tipo de responsabilidad en el tiempo de uso de estos premios.

Por ningún motivo los premios programados para la Actividad quedarán a disposición de la Compañía Promotora. Los premios que no han sido entregados a los beneficiarios por cualquier causa, serán puestos a órdenes de la primera Autoridad Policial de la Provincia de Pichincha, el mismo que conjuntamente con el Acta de Recepción, lo remitirá al Instituto Nacional del Niño y la Familia.

Autorizo a las Abogadas Elina Albornoz y/o Katherine Burgos, para que actúen a nombre de mi representada en cualquier diligencia que sea requerida para esta campaña.

Señalo como mi domicilio el casillero judicial No. 1804 del Palacio de Justicia de Quito.

Atentamente,


~~Natalia García~~
Apoderada Especial
INMODIAMANTE S.A
C.C. 091661819-2
Telf. 3948620
E - mail: ngarcia@sno.ec



MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCIÓN DE SECRETARÍA GENERAL
RECIBIDO: 
FECHA: 02 OCT 2013
HORA: 14:30



7. No es una carrera, cada juego tiene su tiempo de duración, que es cronometrado por cada juez, en el cual los participantes deberán ejecutar la actividad programada, en el menor tiempo posible.
8. El detalle de calificación se anexa a la presente carta.

RETO DE INICIO:

Este es el único reto en el que participan todos los equipos a la vez.

TIEMPO DE DURACIÓN: 15 MINUTOS.

MECÁNICA: Cada grupo, debe escoger un líder y éste líder deberá ir al puente del Chaquiñán, buscar y pinchar un globo, el cual contiene un acertijo; el líder debe regresar al punto que designe la Compañía, en el Centro Comercial, lugar que será informando oportunamente, y poner la respuesta del acertijo, en un papel con el nombre de su equipo.

Mientras los líderes se van, deberá el animador explicar la mecánica general de los retos del circuito de juegos, a los demás integrantes de cada equipo.

Para este reto, se colocarán 6 globos de helio, colgados de 6 calabazas, en el puente del Chaquiñán; en cada globo se encontrará un acertijo. La única regla del reto es que no puede el participante gritar o enunciar la respuesta; caso contrario será descalificado y no obtendrán puntos de este reto.

Cada líder deberá entregar la respuesta, al juez designado para este juego, en el punto que señale la Compañía dentro del Centro Comercial Scala Shopping. El juez leerá la respuesta de cada grupo y si la respuesta es correcta, asignará 5 puntos al equipo correspondiente.

Fenecido el tiempo del juego, el animador explicará la mecánica de cada uno de los juegos que conforman el circuito y entregará un mapa a cada equipo, donde constará el circuito de juegos que le corresponde a cada grupo.

Los juegos que conforman el circuito y su mecánica son los siguientes:

