

**REGLAMENTO DE TERMINOS Y CONDICIONES
CAMPAÑA MES DE SEPTIEMBRE “DEJATE FLECHAR POR CAMPANARIO”**

Para la campaña del mes de Septiembre (amor y la amistad), Campanario ha creado cuatro dinámicas o juegos para premiar a sus clientes, todos los sábados del mes, estas dinámicas premiarán a 4 ganadores el último sábado del mes (28 de septiembre) en el gran juego final.

PREMIO MAYOR	4 viajes dobles a Santa Marta (saldrán un equipo ganador del juego final). *Aplica condiciones y restricciones de disponibilidad aérea y hotelera.
INICIO DE LA CAMPAÑA	01 DE SEPTIEMBRE 2013
CIERRE DE LA CAMPAÑA	28 DE SEPTIEMBRE DE 2013
INSCRIPCIÓN DE FACTURAS	de sábado a viernes (A excepción de la primera semana, domingo 1 a viernes 6 de septiembre)
HORARIO DE INSCRIPCIÓN DE LAS FACTURAS	De Lunes a Sábado, 10:30 a.m. a 1:30 p.m. y de 3:00 p.m. a 8:00 p.m. Domingos y Festivos de 10:30 a.m. a 1:30 p.m. y de 3:00 p.m. a 7:00 p.m.
HORARIOS DE JUEGOS	10:00 a.m. a 1:00 p.m. y de 2:00 p.m. a 7:00 p.m.
LUGAR	plazoletas y pasillos del centro comercial (la administración se reserva el derecho de modificar la ubicación y horarios a conveniencia)
DINAMICA DEL MES	Por compras iguales o superiores a \$50.000 (acumulables hasta en 2 facturas) a excepción de Jumbo que debe contener el valor de \$60.000 en una misma factura, se podrá participar los sábados 7, 14, 21 y 28 de septiembre en una de las 4 estaciones de juego, registrando las facturas de compra en el punto de información; una misma persona podrá participar hasta 4 veces por semana (una vez en cada estación); en caso de salir ganador(a) en uno de los juegos, clasificará al juego final del 28 de septiembre para concursar por uno de los cuatro viajes dobles a Santa Marta y no podrá volver a participar en las dinámicas o juegos de la semana.
CONDICIONES Y RESTRICCIONES	1. Los menores de edad no podrán participar 2. Solo se podrá usar el referido dato de la factura una sola vez; serán válidas las facturas que expidan los establecimientos comerciales de Campanario desde el 01 de septiembre y hasta el 28 de septiembre. 3. Al presentar las facturas o la factura en el punto de información, queda inscrito y tiene el derecho de participar en una de las cuatro estaciones de juegos que campanario a dispuesto en alguna de las plazoletas o pasillos para el sábado correspondiente de la semana en que se inscribió. 4. Cada semana participarán los que se hayan inscrito en la semana inmediatamente anterior al sábado al cual le corresponde jugar. 5. Una vez inscrita la factura, se entenderá que la persona asistirá a la actividad, el día sábado de la semana en que inscribió su factura. 6. Si no se hace presente, pierde el derecho, no se acumula para la semana siguiente. 7. El registro de facturas estará sujeto al número de personas inscritas para cada actividad, cupo limitado (200 personas por juego, para cada sábado). 8. Si desea inscribir su factura para participar el mismo sábado de la compra,

	<p>podrá hacerlo sólo si hay cupo disponible. 9. En caso de que exista empate en puntos en una de las estaciones de juego, el ganador se definirá por sorteo, ingresando su cupón en una urna. 10. El sábado 28 de septiembre, deberán presentarse los finalistas que resultaron ganadores de las dinámicas de cada fin de semana y no pueden ser reemplazados por terceras personas, es intransferible el derecho; en caso de no presentarse a más tardar a las 5:30 p.m. se llamará a otro participante. (El que sigue en la lista, según el puntaje).11.No es acumulable con otras promociones de CAMPANARIO. 12. No participan empleados de Locales comerciales de Campanario o personas con contrato de prestación de servicios ni personal de la administración del Centro comercial. 13. La inscripción se realizará en las instalaciones de CAMPANARIO en la ciudad de Popayán. 14. CAMPANARIO se reserva el derecho de suspender la actividad promocional por causa justificada, y en especial cuando se detecte fraude o manipulaciones en el proceso de participación. 15. Para mayor información y para consultar los términos y condiciones de los Juegos, el participante podrá comunicarse al TEL. 8323081, acercarse al Punto de Información y/ó consultar la página web campanariopopayan.com 16. Estas condiciones se fijan de manera pública en el punto de información y en la Oficina de la Administración. La facultad de interpretación de elementos no relevantes, le corresponde exclusivamente a Campanario Centro Comercial.</p>
ESTACIONES Y/O DINAMICAS DE JUEGO	
Encesta Corazones	Los participantes deben lanzar y encestar 5 corazones de felpa, cada corazón encestaro tendrá un valor de 2 puntos. En este juego el ganador de cada sábado hará parte del equipo VERDE.
Tiro al Blanco	En una diana de 80 cm. de diámetro con 5 divisiones de 8 cm. y utilizando un arco con 4 flechas, los participantes deberán obtener el mayor número de puntos así: División uno: 50 puntos, División dos: 40 Puntos; División tres: 30 Puntos; División cuatro 20 Puntos; División cinco: 10 Puntos. En este juego el ganador de cada sábado hará parte del equipo AZUL.
Emparéjate	Consiste en identificar dos figuras, entre 24 fichas de 23 x 32 cm. cada una, las cuales están distribuidas en un tablero de 200 x 100 cm. Cada participante podrá fallar hasta en tres oportunidades tratando de identificar las parejas, es decir tres fallos y termina el juego. En este juego el ganador de cada sábado hará parte del equipo AMARILLO.
Lanza Corazones	Consiste en lanzar e introducir cinco (5) aros (corazones) en unos pines con valores de 10, 20, 30 y 40 puntos con forma silueteada de un Cupido, estos pines irán colocados sobre una base de metal y madera de 240 x 120 cm. En este juego el ganador de cada sábado hará parte del equipo ROJO.
CONDICIONES GENERALES PARA LOS TODOS LOS JUEGOS	Los participantes deben utilizar la indumentaria de Cupido para poder participar, un juego de alas y un pañal (opcional). Solo tienen un turno, es decir una sola oportunidad para jugar.
	Todos los equipos comienzan con sus fichas en las respectivas cárceles. El primer turno se escoge por medio de los dados: el equipo que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de

Gran Juego Final- Parqués	<p>salida. Se sacan dos (2) fichas con pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 2-2 y 3-3 son pares.</p> <p>Si un equipo obtiene 1-1 o 6-6 en los dados, podrá sacar todas las fichas de la cárcel, o si quiere, dos fichas y en este caso tendrá de opción de mover una de las fichas el valor que tenga un dado, es decir, mover 1 o mover 6.</p> <p>Para mover las fichas sólo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover de acuerdo al número que obtenga en los dados, si obtiene un número par, tendrá otro turno de lanzar los dados.</p> <p>Si se sacan 3 pares, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el equipo escoja.</p> <p>El jugador de un equipo puede enviar a un oponente a la cárcel. Para llevarlo a cabo, debe mover una ficha hasta la casilla donde está la del otro. Inmediatamente, envía la ficha ajena a la cárcel. Sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no sucede nada especial. Hay otra forma de enviar a la cárcel: cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, si éste saca las fichas de la cárcel, automáticamente lo envía a la cárcel correspondiente.</p> <p>El equipo ganador de los cuatro viajes dobles a Santa Marta, será el que en un tiempo NO mayor a una (1) hora, haya retirado el mayor número de fichas, o haya recorrido un mayor número de espacios.</p> <p>Para diferenciar los equipos, los participantes deberán utilizar un sombrero del color del equipo correspondiente e indumentaria de Cupido, un juego de alas y un pañal (opcional).</p>
----------------------------------	--