

# **ANDRÉS PREGUNTA**

## **Y tu respuesta te premia**

### **BASES, CONDICIONES y REGLAMENTO DE DISPUTA**

“Andrés Pregunta” es un concurso de conocimiento sobre fútbol que premia a los ganadores semanales, de la diversas Etapas y del campeonato en general, según el sistema de disputa que se detalla en este reglamento.

La competencia y los compromisos asumidos en estas bases y condiciones son propiedad intelectual y de responsabilidad exclusiva de “La Organización”, denominación que recibe en adelante la sociedad entre el Periodista Andrés Adolfo Riquelme Alvarenga, propietario de la Base de Datos que sirve de fuente para las preguntas que se formulan y la firma R&R Group SRL, que aporta y garantiza los recursos necesarios para el cumplimiento de las obligaciones asumidas en este contenido.

#### **1. PARTICIPANTES- DURACIÓN:**

Pueden participar todas las personas mayores de 18 años, con capacidad legal según las leyes de la República del Paraguay, independientemente de su nacionalidad y lugar de residencia. La competencia se extenderá entre noviembre de 2025 y abril de 2026.

#### **2. REGISTRO DE PARTICIPACIÓN:**

Los interesados en participar deberán ingresar a la web-app y completar el formulario de datos. El registro del participante trae aparejada su plena aceptación de estas bases y condiciones de la competencia.

#### **3. OBJETIVOS:**

Los participantes competirán por premios en efectivo semanales (20), por Etapas(5), acceso a la final (5) y un premio final, determinados por la organización y de acuerdo a las reglas del sistema de disputa de este reglamento.

Los montos correspondientes a cada fase y el premio final referidos en el ítem anterior están detallados en el ítem 10 del presente Reglamento.

#### **4. SISTEMA DE DISPUTA**

4.1. Cada participante deberá responder preguntas que versarán sobre fútbol o en especial sobre hechos, récords, anécdotas o datos relacionados a las Copas del Mundo (1930-2026)

4.2. Cada participante tendrá un límite máximo semanal de 60(sesenta) preguntas que puede responder, siendo de su opción agotar su límite o no.

4.3 Cada pregunta, en adelante denominada “Tiro”, correctamente respondida valdrá 1 (un) punto, denominado en adelante (Gol o goles), con excepción de las “Preguntas Especiales” que se describen en el ítem 4.5. Todas las preguntas serán del tipo “selección múltiple”. El participante deberá responder entre 4 (cuatro) respuestas posibles de las que una sola será correcta.

4.4. Los participantes tendrán 15 (quince) segundos de tiempo para responder las preguntas, acabado el mismo sin respuesta, se la dará por no respondida y el participante no sumará punto alguno. El tiempo comenzará a correr desde la aparición en pantalla de la pregunta y las opciones de respuestas, las que aparecerán simultáneamente.

4.5. Los participantes deberán responder cada pregunta según tres niveles de dificultad.

La pregunta nivel 1, denominada “Tiro” respondida correctamente valdrá 1 (un) gol.

La pregunta nivel 2, denominada “Penal” respondida correctamente valdrá 3 (tres) goles.

La pregunta nivel 3, denominada “Tiro Libre”, respondida correctamente valdrá 5 (cinco) goles.

Se aclara que la asignación del grado de dificultad de las preguntas o tiros está en relación con su valor de puntos o goles, es decir, a mayor cantidad de puntos otorgados por la pregunta, mayor dificultad. La determinación del grado de dificultad es prerrogativa exclusiva de la organización y no se podrá cuestionar bajo ninguna circunstancia.

4.6 En virtud a que el presente es un concurso que tiene el objetivo de premiar el **conocimiento sobre fútbol** por parte de los participantes, queda absolutamente prohibida la utilización de la Inteligencia artificial para responder las preguntas.

4.7 La organización se reserva el derecho de excluir y eliminar directamente al participante que la utilice, ya sea que el software lo detecte a través de su sistema de ciberseguridad o de cualquier otra forma que la organización lo determine.

4.8 En caso que la organización tenga dudas sobre un participante específico en relación al ítem anterior, en caso que el sistema detecte la utilización de IA durante las respuestas, ya sea en el mismo dispositivo o en dispositivos cercanos al que está utilizando para realizar las respuestas, la organización podrá contactar al participante para realizarle pruebas (preguntas) directas y en caso de negativa del participante para esta prueba. la organización lo eliminará directamente. Lo mismo ocurrirá en caso que todas las preguntas de prueba que les fueran formuladas sean respondidas incorrectamente por dicho participante.

4.9 Para el caso que la organización decida la eliminación del participante por conducta desleal o trampas derivadas de la aplicación de la sanción estipuladas en los incisos precedentes de este Reglamento, el concursante acepta que no puede reclamar tal decisión ni la devolución de lo pagado en concepto de compra de créditos.

## 5. FORMATO

**5.1 Dentro de la misma competencia, simultáneamente habrá dos posibilidades y objetivos para los participantes:**

1. **Ganar el premio final para viajar al Mundial 2026.**
2. **Ganar premios en efectivo cada SEMANA, en cada ETAPA y en SEMIFINALES.**

5.2 En el formato de disputa y en el Calendario respectivo que se describe en la cláusulas siguientes se utilizan los términos **FINALÍSIMA Y FINAL POR PREMIO EFECTIVO**.

a) Las **FINALÍSIMAS** están destinadas a las **CLASIFICACIONES** de los participantes a la siguiente fase para seguir en competencia en busca de llegar al **premio final y principal (VIAJE)**. **No contienen premios en efectivo**.

b) Las **FINALES POR PREMIOS EN EFECTIVO** están destinadas únicamente para que los participantes puedan ganar **dichos premios en efectivo** y no cuentan para seguir avanzando en busca del premio final. Son premios **estímulos en efectivo a los participantes**.

c) Tanto las **FINALÍSIMAS DE ETAPAS, SEMIFINAL Y FINALÍSIMA COMO LAS FINALES POR LOS PREMIOS EN EFECTIVO** se disputarán de idéntica manera descrita en el apartado de este Reglamento.

### **5.3 FORMATO PARA LA COMPETENCIA PRINCIPAL: GANAR EL PRIMER PREMIO**

La competencia destinada a ganar el premio final y principal por el Campeonato descrito en el apartado correspondiente, tendrá el siguiente formato:

#### **5.3.1. El torneo está dividido en 4 FASES, que son las siguientes:**

a) Semanas b) Etapas c) Semifinal d) Finalísima.

\* Cada Semana comprende 7 días de competencia, de sábado a viernes. Habrá 20 semanas de competencia en total.

\* Cada Etapa comprende las 4 semanas previas. Habrá 5 etapas de competencia en total.

\* La Semifinal es única y la disputarán los clasificados provenientes de las Etapas y los de la tabla acumulativa de puntos según se describe en el apartado correspondiente.

\* La Finalísima es única y la disputarán los clasificados desde la Semifinal.

El sistema de disputa está pensado para que un participante con un mínimo de inversión (20 mil guaraníes) pueda acceder hasta el premio final atravesando las 4 fases de acuerdo a su conocimiento.

Pero queda claro que, cuanto más participación tenga, mayor probabilidad de ganar los premios en efectivo y el premio final tendrá.

#### **5.3.2. Clasificaciones:**

1. **FASE 1:** De cada semana de competencia (sábados a viernes) se clasificarán a la final de la Etapa los 20 primeros con mayor puntaje en la tabla de puntos de esa semana. Por lo tanto, cada semana clasificará 20 participantes a la Finalísima de la Etapa a la que corresponde esa semana.

2. **FASE 2:** De la **FINALÍSIMA DE LA ETAPA** participarán los 80 clasificados (20 por cada semana previa).

Los 5 (cinco) primeros, esto es, los 5 que resulten con mayor puntaje en la tabla al terminar esa Final de la Etapa, se clasificarán a la SEMIFINAL.

Por lo tanto, cada Etapa arrojará 5 clasificados a la Semifinal.

3. **FASE 3:** De la **SEMIFINAL** participarán 30 jugadores.

De los 30 clasificados a esta fase, 25 de ellos provienen de cada una de las Etapas (5 de cada una) más otros 5 provenientes de la Tabla Sumatoria de Puntos totales del campeonato.

Es decir, los 5 con mayor puntaje en toda la competencia (20 semanas) que no hayan clasificado a la Semifinal por la vía de las finales de Etapas, también podrán pasarán a la Semifinal por acumulación de puntos.

De la Semifinal clasificarán a la FINALÍSIMA los 5 (cinco) que hayan hecho los mayores puntajes en dicha Semifinal.

4. **FASE 4:** De la **FINALÍSIMA** participarán sólo 5 jugadores, todos clasificados desde la Semifinal.

El participante que haga mayor puntaje en dicha FINALÍSIMA será declarado **CAMPEÓN DEL TORNEO CON DERECHO AL PRIMER PREMIO.**

#### **5.4. FORMATO DE LA COMPETENCIA SECUNDARIA- PREMIOS EN EFECTIVO.**

La competencia permite igualmente a los participantes ganar premios en efectivo cuyas cantidades se hallan descritas en el apartado correspondiente (10). Esta posibilidad tendrá el siguiente formato:

##### **5.4.1 Clasificaciones:**

1. **PREMIOS EN EFECTIVO POR SEMANA:**

En cada semana de competencia (sábados a viernes) se clasificarán a la **FINAL POR EL PREMIO DE LA SEMANA** los 8 (ocho) primeros con mayor puntaje en la tabla de puntos de esa semana.

La **FINAL POR EL PREMIO DE LA SEMANA**, se disputará el primer sábado siguiente al cierre de esa semana, donde los 8 clasificados buscarán ganar el premio semanal en efectivo correspondiente a esa semana, detallado en el apartado respectivo.

El concursante con mayor puntaje entre los 8 participantes en esa Final Semanal será el **Ganador Semanal con derecho al premio correspondiente.**

2. **PREMIOS EN EFECTIVO POR ETAPA:**

En la **FINAL POR EL PREMIO DE LA ETAPA** competirán 20 (veinte) participantes.

Estos serán los 20 con mayor puntaje acumulado en esa ETAPA en la TABLA SUMATORIA DE PUNTOS DE LA ETAPA respectiva.

Esta tabla es la que contiene la acumulación de los puntajes de los participantes en las 4 semanas que contiene la ETAPA en cuestión

El que haga mayor cantidad de puntos en esa FINAL POR EL PREMIO DE LA ETAPA se llevará el premio en efectivo estipulado para cada ETAPA según el monto que se detalla en el apartado correspondiente.

3. **PREMIOS EN EFECTIVO EN LA SEMIFINAL**

De esta fase participarán 30 jugadores, según se describe en el apartado 5.3.2 (FASE 3).

Los 5 clasificados de la SEMIFINAL A LA FINALÍSIMA ganarán directamente el premio en efectivo estipulado por pasar a la FINALÍSIMA del Campeonato.

4. EN la FINALÍSIMA será declarado un CAMPEÓN DEL TORNEO CON DERECHO AL PRIMER PREMIO. Por lo tanto, queda claro que en esta etapa **ya no habrá premio en efectivo** dado que está destinada exclusivamente al PREMIO FINAL Y PRINCIPAL.

## 6. DETALLES DE LA COMPETENCIA

6.1. Las semanas de competencia iniciarán los sábados desde las 0:00 (cero) horas y se extenderán hasta el siguiente viernes a las 20:00 (veinte) horas, cuando la aplicación cerrará automáticamente la posibilidad de respuestas para esa semana.

6.2. Los participantes ubicados en los 20 (veinte) primeros lugares de la clasificación semanal obtendrán su clasificación a la **FINALÍSIMA DE LA ETAPA**, incluidos los 8 (ocho) que participarán de la **FINAL SEMANAL POR EL PREMIO EN EFECTIVO**. ([Cuadro de desarrollo del Campeonato](#))

### 6.3. PREMIO EN EFECTIVO

6.3.1 Para los PREMIOS EN EFECTIVO SEMANALES Los 8 participantes con mayor cantidad de puntos o goles obtenidos en la semana participarán de la **FINAL POR EL PREMIO SEMANAL EN EFECTIVO** que se realizará al día siguiente, sábado entre las 00:00 y las 23:59 horas.

Durante esta final los participantes tendrán la posibilidad de responder 10 (diez) preguntas. Al final de la jornada (23:59 horas), el que resulte con mayor puntaje entre los 8 participantes será proclamado **“Ganador Semanal”** y obtendrá el derecho de ganar el premio en efectivo correspondiente.

6.3.2 Para los PREMIOS EN EFECTIVO DE LAS ETAPAS Los 20 clasificados participarán de la **FINAL POR EL PREMIO EN EFECTIVO DE LA ETAPA** que se realizará día estipulado en el calendario descrito en este Reglamento (14), los días domingos entre las 00:00 y las 23:59 horas.

Durante esta final los participantes tendrán la posibilidad de responder 10 (diez) preguntas. Al final de la jornada (23:59 horas), el que resulte con mayor puntaje entre los 8 participantes será proclamado **“Ganador DE LA ETAPA”** y obtendrá el derecho de ganar el premio en efectivo correspondiente.

### 6.4 POR EL PREMIO PRINCIPAL

6.4.1 En caso de que un participante repita clasificaciones semanales PARA LA FINALÍSIMA DE LA ETAPA obtendrá por cada una un bono de 3 (tres) preguntas más de las estipuladas durante la FINALÍSIMA DE LA ETAPA, esto es, por cada clasificación adicional que consiga luego de la primera.

Ejemplo: Si un participante clasifica entre los 20 primeros en 3 de las 4 semanas que componen la Etapa, tendrá el derecho (no obligatorio) de responder 16 (diez y seis) preguntas en lugar de las 10 estipuladas normalmente para esa final (10+3+3=16). Queda claro que la primera clasificación semanal no suma preguntas adicionales, las siguientes sí lo hacen.

### 6.5. DIFERENTES TABLAS DE POSICIONES: Usos e importancia

En la aplicación el participante podrá ver su:

- a) Su ubicación en la tabla semanal
- b) Su ubicación en la tabla Sumatoria de las semanas de la Etapa

**c) Su ubicación en la tabla Sumatoria de toda la competencia**

6.5.1 Para la clasificación a la FINALÍSIMA DE LA ETAPA cada semana todos los participantes iniciarán la competencia semanal con un puntaje de 0 (cero) goles cada uno. Es decir, los puntajes de las semanas anteriores no serán acumulables.

6.5.2 Para la clasificación a la FINAL POR EL PREMIO EN EFECTIVO DE LA ETAPA se elaborará una Tabla de Posiciones sumatoria de todas las semanas que comprende dicha Etapa para la clasificación de los 20 primeros a esa final que irán por ese premio en efectivo. Esta es la única finalidad de dicha Tabla, no tendrá implicancia en el desarrollo de la competencia por el Primer Premio.

6.5.3 Para la clasificación a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO se elaborará una Tabla de Posiciones sumatoria de todas las 20 semanas que comprende el Campeonato de manera a que los 5 con mayor puntaje y que ya no hayan clasificado a la SEMIFINAL desde una Etapa consigan plaza de clasificación a dicha SEMIFINAL donde se sumarán a los otros 25 salidos de las Etapas. Esta será la única finalidad de dicha Tabla.

6.6. A partir de la segunda semana de competencia de cada mes, en caso de que uno o varios de los 20 (veinte) clasificados a la FINALÍSIMA DE LA ETAPA repita clasificación, esto es, ya se haya clasificado a la misma FINALÍSIMA DE LA ETAPA en una semana anterior, su lugar lo tomará el o los siguientes en orden en la tabla de posiciones de esa semana, de manera a que siempre sean 20 participantes diferentes los que cada semana clasifiquen a la FINALÍSIMA DE LA ETAPA.

6.7. Los 80 (ochenta) participantes que lleguen a la FINALÍSIMA DE LA ETAPA iniciarán esa final con un puntaje de 0 (cero) goles cada uno.

6.8. Las FINALES DE LA ETAPAS se disputarán los días domingos, según el calendario dispuesto en este Reglamento, entre las 00:00 hs y las 18:00hs. Los 80 participantes finalistas tendrán la posibilidad de responder 10 (diez) preguntas cada uno, a su elección en cuanto al nivel de dificultad de éstas (1 gol, 3 goles, o 5 goles) además de las preguntas adicionales que hayan obtenido por clasificaciones repetidas (explicado el ítem 6.4).

6.9. Al final de la jornada, los 5 (cinco) primeros de la clasificación de cada FINALÍSIMA DE LA ETAPA pasarán a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO.

6.10. En caso de que un participante repita clasificaciones en más de una Etapa, tendrá la opción de responder 5 (cinco) preguntas más el día de la Semifinal del Campeonato, por cada clasificación adicional que consiga luego de la primera.

Ejemplo: Si un participante clasifica entre los 5 (cinco) primeros en 3 de las 5 etapas que componen el Campeonato, tendrá el derecho (no obligatorio) de responder 20 (veinte) preguntas en lugar de las 10 estipuladas normalmente para esa final (10+5+5=20). Queda claro que la primera clasificación no suma preguntas adicionales, las siguientes sí lo hacen.

6.11. A partir de la segunda Etapa de competencia del Campeonato, en caso de que uno o varios de los 5 (cinco) clasificados a la SEMIFINAL repita clasificación, esto es, ya se haya clasificado a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO en una FINALÍSIMA DE ETAPA anterior, su lugar lo tomará el o los siguientes en orden en la tabla de posiciones de esa FINALÍSIMA DE ETAPA en la que repite, de manera a que siempre sean 5 participantes diferentes los que clasifiquen de cada ETAPA a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO.

6.12. **DE LA SEMIFINAL DEL CAMPEONATO** participarán 30 competidores.

De estos, 25 (veinticinco) obtendrán su clasificación desde las FINALÍSIMAS DE LAS ETAPAS (5 en cada una) y los restantes 5 (cinco) serán los de mejor puntaje acumulado en toda la competencia, sumando los puntajes obtenidos en las 20 semanas (Tabla Sumatoria de Puntos de la Competencia descrita en el 6.5) y que no hayan clasificado a la SEMIFINAL por la vía de las FINALÍSIMAS DE LAS ETAPAS.

6.13. Los 30 (treinta) participantes que lleguen a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO iniciarán esa final con un puntaje de 0 (cero) goles cada uno.

6.14. Los clasificados a la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO competirán en fecha estipulada en el calendario en idéntico formato a las FINALÍSIMAS DE LAS ETAPAS descrito en el apartado 6.8. Los 5 con mayor puntaje obtenido en la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO clasificarán a **FINALÍSIMA DEL CAMPEONATO**.

6.15. **LA FINALÍSIMA DEL CAMPEONATO** se llevará a cabo en la fecha estipulada en el calendario descrito en este Reglamento, entre los 5 (cinco) finalistas clasificados desde la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO. En dicha FINAL los participantes deberán responder 30 (treinta) preguntas cada uno del nivel que la organización estipule.

6.16. El participante que sume mayor cantidad de puntos en la **FINAL DEL CAMPEONATO** será proclamado **“CAMPEÓN GENERAL”** con derecho al premio descrito en los apartados correspondientes de este Reglamento de Disputa.

6.17. La organización se obliga a la entrega inmediata de dicho premio dentro de las 48 (cuarenta y ocho) horas de finalizada la competencia al CAMPEÓN GENERAL o a nombre de quien este indique.

## **7. DE LOS DESEMPATES**

En caso de igualdad de puntos en los puestos de clasificación, en todos los casos, tanto para las clasificaciones SEMANALES, de la ETAPAS, en la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO o en la FINAL DEL CAMPEONATO, los criterios de desempate serán los siguientes:

- 7.1 Menor cantidad de preguntas respondidas.
- 7.2 Mejor posición en la semana precedente.
- 7.3 Mayor puntuación en toda la competencia hasta ese momento.
- 7.4 Las respuestas respondidas en las Finales (ya sea por clasificación o por Premios en efectivo) no suman para el ítem 7.3

Se aclara que en todos los casos los criterios de desempate en los ítems 7.1 y 7.2 se refieren a las respuestas dadas por los participantes durante la etapa en cuestión. Mientras que el ítem 7.3 se refiere a la suma de puntos obtenidos en todas las semanas precedentes.

Ejemplo 1: En caso de igualdad de puntos en los puestos 20 y 21 o más en la clasificación semanal se tomará en cuenta sólo los criterios de desempates referidos a las respuestas de esa semana en cuestión.

Ejemplo 2: En caso de igualdad de puntos en los puestos 5 y 6 o más en la clasificación De la Etapa se tomará en cuenta sólo los criterios referidos a las respuestas de la FINAL DE LA ETAPA en cuestión.

Ejemplo 3: En caso de igualdad de puntos en los puestos 5 y 6 o más en la clasificación de la SEMIFINAL DEL CAMPEONATO se tomará en cuenta sólo los criterios referidos a las respuestas dadas en la SEMIFINAL.

Ejemplo 4: En caso de igualdad de puntos en los puestos 1 y 2 o más en la clasificación de la FINAL DEL CAMPEONATO se tomará en cuenta sólo los criterios referidos a las respuestas dadas en esa FINALÍSIMA DEL CAMPEONATO.

## **8. DE LOS CRÉDITOS O PREGUNTAS**

### **8.1 COSTOS**

Paquete 1: 20 Créditos o Preguntas cuesta 20.000 G. (veinte mil guaraníes)

Paquete 2: 60 Créditos o Preguntas cuesta 50.000 G. (cincuenta mil guaraníes).

## **9. FORMA DE PAGO**

9.1 Los participantes podrán acceder a la web-app de la Organización, registrarse y automáticamente obtendrán una BILLETERA DE TIROS.

9.2 A través de la BILLETARA DE TIROS el participante podrá cargar la cantidad de créditos o preguntas que crea conveniente. Un crédito es igual a una pregunta de cualquiera de los tres niveles.

9.3. Una vez que seleccione el paquete de su conveniencia se especificará en la BILLETERA DE TIROS la cantidad de preguntas a su disposición.

Cada participante tendrá un PIN propio de su cuenta que registrará cada vez que ingrese a participar y podrá controlar en todo momento la cantidad de créditos o preguntas que le quedan a favor, pudiendo recargar de acuerdo con su uso y estrategia de juego.

9.4. No está permitida la transferencia de cantidad de preguntas de una BILLETERA DE TIROS de un participante a otro.

9.5. En caso de que a un participante le queden saldos de preguntas disponibles a favor en su Billetera de Tiros al concluir una semana o una Etapa, estos saldos podrán ser utilizados en la semana o etapa siguiente

9.6. Las cantidades pagadas por compra de preguntas no serán reembolsadas en ningún caso.

9.7 En caso de que concluya la competencia y el participante disponga de saldo a favor de cierta cantidad de preguntas en su BILLETERA DE TIROS, estos saldos le serán acreditados para el siguiente CAMPEONATO en caso de ser habilitado por los mismos organizadores.

9.8 En las FINALES SEMANALES, DE LAS ETAPAS, EN LA SEMIFINAL Y EN LA FINALÍSIMA, las preguntas serán gratuitas, es decir, no serán descontadas de la billetera del competidor.

## **10. PREMIOS**

10.1 El premio en CADA FINAL SEMANAL será de 2.000.000 G. (dos millones de guaraníes) al ganador.

10.2 El premio de CADA FINAL DE LA ETAPA será de 10.000.000 G. (diez millones de guaraníes) al ganador.

10.3 El premio por clasificar a la FINALÍSIMA DEL CAMPEONATO será de 5.000.000 G. (cinco millones de guaraníes) a cada uno de los 5 (cinco) clasificados.

10.4 El premio para el ganador de la FINAL DEL CAMPEONATO será un paquete que contiene: a) Un ticket aéreo al país de debut de Paraguay en la COPA DEL MUNDO 2026 y su respectivo ticket aéreo de retorno; b) Tickets de Entrada a los 3 partidos de Paraguay en la Primera Fase de la Copa del Mundo 2026; c) Hotelería incluida entre las fechas comprendidas entre el primer y el último partido.

10.5 Todos los premios, incluido el viaje a la COPA DEL MUNDO 2026, serán transferibles a otra persona, a elección del ganador.

10.6 Las Finales por PREMIOS o por CLASIFICACIONES A LA SIGUIENTE FASE, así como la entrega de premios semanales, de cada Etapa, de las Semifinal o de la Final podrán, a decisión de la organización, ser presenciales o telemáticas, en forma pública para mayor transparencia del proceso. Específicamente en un programa de radio o TV o a través de las redes sociales, participación a la que se compromete el concursante al inscribirse, autorizando expresamente la publicidad de su identidad y derechos de imagen.

10.7 Tras la culminación de una semana o una Etapa de competencia, la organización anunciará en la web-app al ganador y se pondrá en contacto con dicho ganador de manera a coordinar la entrega del premio.

## **11. BONUS – PREMIOS EXTRAS**

11.1 La organización podrá emitir programas a través de la plataforma que crea conveniente, a fin de formular preguntas aleatorias que serán dirigidas exclusivamente a participantes registrados, con premios para las respuestas correctas que pueden consistir en: a) carga de una cantidad determinada de preguntas a la Billetera de Tiros del que responda correctamente; b) premios en efectivo c) premios en productos determinados por la organización y/o los auspiciantes.

## **12. DECISIÓN FINAL EN CASO DE DUDA**

La decisión sobre cualquier cuestión reglamentaria que no se haya previsto en este reglamento será potestad de la organización y su resolución será inapelable.

## **13. PUBLICACIÓN DEL DESARROLLO DEL EVENTO**

Las tablas de posiciones parciales y finales de cada semana, etapa y desarrollo del campeonato estarán publicadas en la web app del concurso “Andrés Pregunta”.

Estas tablas contendrán: Posición de todos los concursantes (en orden descendente) Nickname del concursante; Goles (puntos obtenidos); CT (cantidad de tiros o preguntas respondidas) (primer criterio de desempate); UP (Posición en la semana precedente) (segundo criterio de desempate).

## **14. CALENDARIO DE DISPUTA DEL CAMPEONATO**

Ver [Calendario de disputa](#)

## **15. INTERPRETACIÓN DE EXPRESIONES Y ABREVIATURAS VÁLIDAS**

15. 1 Las preguntas o las respuestas podrán contener palabras abreviadas y los participantes no podrán objetar las mismas, ya que éstas se hallan contenida en el presente reglamento, el que todos los participantes aceptan como requisito previo a concursar.

Estas abreviaturas son las siguientes:

CM: Copa Mundial

PY: Paraguay

Pyos: Paraguayos

PJ: Partido Jugado o partidos jugados

PG: Partido ganado o partidos ganados

PE: Partido empatado o partidos empatados

PP: Partido perdido o partidos perdidos

GF: Goles a favor

GC: Goles recibidos

C/S/V: Gol contra su valla o goles contra su valla.

DT: Director Técnico

DD.TT: Directores Técnicos

Serán igualmente válidas, sin posibilidad de protesta, la inclusión de otras abreviaturas que no figuran en la lista precedente que no es taxativa, en razón que pudiera necesitarse de otras abreviaturas por razones de espacio o para evitar trampas.

## **15.2 Interpretación:**

**15.2.1. Todas las preguntas son referentes a partidos o torneos de las Copas del Mundo.** No se puede entender de otra forma. Ejemplo: ¿Quién es el jugador que más goles le marcó a Paraguay en un partido?, se entenderá como ¿Quien es el jugador que más goles le marcó a Paraguay en un partido de la Copa del Mundo?

**15.2.2. Torneo o Torneos:** Cuando la pregunta usa cualquiera de las expresiones “Torneo” o “torneos” se refiere a una o varias de las ediciones de las Copas del Mundo. Ejemplo: ¿Cuántos torneos ganó Argentina? Se refiere a: ¿Cuántas ediciones de las Copas del Mundo ganó Argentina?

**15.2.3. Campeonato o Campeonatos:** Cuando la pregunta usa cualquiera de las expresiones “Campeonato” o “Campeonatos” se refiere a una o varias de las ediciones de las Copas del Mundo. Ejemplo: ¿En qué campeonato salió goleador Lionel Messi?, se refiere a: ¿En qué edición de la Copa del Mundo salió goleador Lionel Messi?

**15.2.4 Año:** Si se escribe solo un año se refiere al Mundial disputado en ese año: Ejemplo: ¿Quién fue goleador en 1930? Se refiere a ¿Quién fue el goleador del Mundial Uruguay’1930?.

**15.2.5 Nombre de un país.** En caso de que un país haya sido sede de una Copa del Mundo en una sola edición, la pregunta que contenga el nombre de ese país hace referencia a esa edición específica. Ejemplo: ¿Quién fue el goleador en Chile?. Será entendida como ¿Quién fue el goleador de la Copa del Mundial Chile’1962?

## **16. ACLARACIONES IMPORTANTES**

A fin de dejar suficientemente claro y evitar confusiones posteriores, cualquier otro emolumento que demande el viaje correspondiente al Primer Premio y que no están

taxativamente descritos en el ítem 10 de este Reglamento, no será responsabilidad de la organización.