
REGLAMENTO PARA EL SERVICIO DE JUEGOS EN DEMANDA DE RACSA: GAMEX

Artículo 1. Del objeto. El presente reglamento establece las condiciones para la prestación del servicio de juegos en demanda denominado GameX, ofrecido por Radiográfica Costarricense S.A. (en adelante RACSA) a través de la página WEB en el URL www.gamex.co.cr

Artículo 2. Del ámbito de aplicación. Cada usuario, al adquirir el servicio, acepta expresamente los alcances del presente reglamento, así como los términos del contrato suscrito por RACSA y Yummy Interactive Inc. Este reglamento, y el contrato indicado, son la base de regulación del servicio. La interpretación del presente reglamento se hará de conformidad con lo dicho en este artículo, y el marco normativo de Costa Rica.

Artículo 3. De las definiciones. El cliente debe comprender lo siguiente:

- a. **“Banda ancha”** Cualquier conexión o acceso a Internet con una velocidad igual o mayor a 256 kbps.
- b. **“Contenido”** se entiende como todos y cada uno de los materiales incluyendo, pero sin limitarse a texto, información, imágenes de datos (fijas y móviles), grabaciones de sonido, imágenes gráficas, características, productos, servicios, anuncios publicitarios, promociones, vínculos, punteros, aplicaciones y software, y cualquier parte de los mismos.
- c. **“Cuenta”** Cuando el cliente descarga el GameX Player, completa sus datos y crea su usuario y contraseña, se dice que el cliente está suscrito al servicio de GameX, es decir ya tiene una cuenta. Durante el tiempo que el usuario solo tenga una cuenta, el mismo solo podrá navegar en el sitio y acceder libremente a algunos demos.
- d. **“Clasificación ESRB”** Clasificación del tipo de juego según su contenido y el mercado al que va dirigido. Es este caso: Niños Pequeños, Todo Público, Adolescentes y Adultos.
- e. **“Día Hábil”** se entiende como cualquier día del año que no sea sábado, domingo excepto que tal día ocurra en un día feriado reconocido por la ley de Costa Rica.
- f. **“ESRB”**, es el acrónimo en inglés de **Junta de Regulación de Software de Entretenimiento**, cuerpo sin fines de lucro, encargado de emitir recomendaciones en la industria de los videojuegos.
- g. **“GameXPlayer”** aplicación que el usuario del servicio GameX deberá descargar e instalar en su computadora para poder hacer uso del servicio.
- h. **“Hardware”** todo lo relacionado con la arquitectura física de la computadora, tales como discos duros, tarjetas, procesador, ratón, monitor y teclado entre otros.

-
- i. **“Juego”** se entiende como una aplicación interactiva para jugar, de diferentes temáticas como: estrategia, lógica, educativos, aventura y acción, los cuales se ganan por destreza. No se incluyen juegos de azar o que impliquen apuestas. Son títulos propiedad de un licenciante que son puestos por RACSA a disposición del usuario del servicio GameX.
 - j. **“Paquete de Juegos”** se entiende como un paquete de Juegos que se pone a disposición del usuario final por un periodo de treinta (30) días [setecientos veinte (720) horas].
 - k. **“Página Web”** se entiende como el Contenido en la porción de la World Wide Web en Internet, a la que se accede por medio de una sola dirección URL, en este caso el dominio www.gameX.co.cr y excluye el Contenido en otras páginas Web a las que se accede vía Vínculos en dicho Contenido.
 - l. **“Suscripción”** Corresponde cuando el usuario paga el derecho al uso y demanda de uno de los paquetes disponibles. Una vez que el usuario tenga una “suscripción”, podrá tener acceso a los juegos incluidos en un determinado paquete, sea este el paquete “Premium”, o el de “Niños” o cualquier otro disponible.
 - m. **“Software”** componente lógicos y por ende intangibles de una computadora, tales como Sistema Operativos, Firewall, plug in’s, antivirus y demás aplicaciones.
 - n. **“Usuario”** se entiende como un usuario de los Sitios de RACSA, con acceso a Internet igual o mayor a 256 kbps, que está suscrito a un Juego o varios Juegos que se ofrecen por medio del Servicio Gamex que presta a RACSA y que no viole el “Contrato de Licencia para Usuario Final” CLUF de Yummy Player, mismo cuyos términos y condiciones el usuario deberá aceptar durante el proceso de instalación.

Artículo 3. De la descripción del servicio. El usuario acepta expresamente los términos dados por RACSA sobre la descripción y otros del servicio; éstos tienen su sustento en las regulaciones dadas por RACSA y en los alcances del contrato suscrito entre RACSA y Yummy Interactive Inc. RACSA tendrá en la pagina Web del servicio, a disposición del usuario, un documento con las políticas del servicio, descripción y otros requerimientos de carácter técnico del servicio. Con la aceptación del presente Reglamento, el usuario entiende y acepta los documentos señalados.

Artículo 4. De los requisitos del servicio. El usuario debe:

- a. Adquirir una membresía de alguno de los paquetes disponibles y haber descargado e instalado la aplicación de GameX.
- b. Poseer el equipo de cómputo con las especificaciones de hardware y software, según se indica en la documentación de las aplicaciones de cada juego. El cliente usuario debe saber que es su responsabilidad asegurarse de que su equipo, software y conexión a Internet cumplen con los requisitos mínimos actuales del sistema especificados por RACSA como necesarios para el acceso al servicio.

-
- c. Aceptar que según la necesidad, el equipo y/o el software requeridos para tener acceso al servicio o alguno de los títulos del catálogo puede cambiar. En tal circunstancia, el usuario tendrá como opción actualizar o sustituir su equipo o software cuanto sea necesario, bajo su propio coste, o terminar su membresía al servicio. RACSA dará soporte a plataformas posteriores a Windows XP.
 - d. Contar con acceso a Internet con una velocidad mínima de bajada de 256kbps. Es opción del cliente tener mayor Kbps de bajada, pues ello es preferible.
 - e. Adquirir y programar el software y hardware requeridos para establecer la conexión a Internet. El precio del servicio GameX no incluye el valor o precio de los equipos, materiales, línea o servicios que sean necesarios adquirir o contratar por parte del solicitante para acceder a Internet. El cliente debe saber que los requisitos de hardware y software varían de acuerdo a cada uno de los juegos. Los requisitos mínimos para acceder al servicio GameX son: Windows 2000, XP o Vista, 2 GB de espacio en disco duro, Procesador Pentium IV o superior, Navegador Internet Explorer 6.0 o superior, 512 MB de memoria RAM, Tarjeta de audio compatible con Direct X, Tarjeta de video compatible con Direct X, Joystick (para los juegos que requieren Joystick), Mouse y Monitor al menos Super VGA 256-colores, 800 x 600.
 - f. Aceptar que el servicio GameX solo puede ser utilizado con los sistemas operativos basados en Windows de Microsoft.

Artículo 5. De la inscripción, membresía y contraseñas. El cliente entenderá:

- a. Que la membresía debe ser adquirida por una persona mayor de edad.
- b. Que RACSA permite solo una cuenta de servicio por usuario, con una dirección válida de correo electrónico.
- c. Que para utilizar el servicio el usuario debe registrarse como usuario, y que para ello debe completar el formulario disponible en el sitio Web www.gamex.co.cr , suministrando en él toda la información que se solicita.
- d. Que el usuario, para tener derecho a jugar los títulos disponibles en el servicio, deberá adquirir una membresía a alguno de los paquetes ofrecidos, y que esta membresía puede ser adquirida mediante una suscripción mensual o por medio de una tarjeta prepago. El usuario puede estar suscrito a varios de los paquetes de forma simultánea, pagando el monto correspondiente a cada uno de ellos.
- e. Que el pago que realiza el usuario por los medios indicados supone la aceptación de cobro de todos los cargos a su cuenta, incluyendo los impuestos que apliquen, de conformidad con los términos de facturación establecidos al momento que la tarifa o cargo sea pagadero. El pago se realiza en línea, mediante uso de tarjeta de crédito o de débito o con tarjetas prepago.
- f. Que RACSA podrá cambiar la tarifa y condiciones del servicio, previa comunicación con los usuarios; debiendo éstos aceptar el cambio, o en su defecto, poner término a la membresía.

-
- g. Que los servicios de suscripción mensual pueden ser renovados automática y mensualmente si el usuario así lo solicita al momento de adquirir la membresía. RACSA seguirá cobrando a menos que el usuario cancele la membresía. Las suscripciones se terminarán 30 días después de la última fecha de pago. El usuario acepta que si paga la renovación de su membresía antes de la fecha de vencimiento, el nuevo período se cuenta a partir de la fecha de vencimiento previamente establecido, pero si por el contrario el cliente paga días después de la fecha de vencimiento, el nuevo período se toma a partir de la nueva fecha.
 - h. Que todos los importes a pagar para el servicio serán pagaderos por adelantado. RACSA no estará en la obligación de reintegrar, entera o parcialmente, ninguna cantidad pagada por adelantado para el uso del servicio.
 - i. Posterior a la recepción del comprobante de pago, el usuario cuenta con sesenta (60) días naturales para notificar a RACSA de cualquier error, discrepancia o irregularidad en el cobro del servicio.
 - j. Que el usuario debe: a) Mantener la confidencialidad de cualquiera de las contraseñas u otros identificadores de la cuenta que se escoge o que se le asignan como resultado de inscripción al servicio. Todas las actividades que ocurran bajo dicha contraseña o cuenta son responsabilidad del usuario; b) Notificar a RACSA de cualquier uso sin autorización de la contraseña o cuenta. RACSA no tiene responsabilidad, directa o indirecta, por el mal uso que realice el usuario de sus contraseñas.
 - k. Se prohíbe vender o cobrar a terceros por el uso de la membresía.
 - l. Que en caso de infracción al presente reglamento, RACSA podrá suspender o terminar la cuenta y membresía del usuario.
 - m. Que todas las comunicaciones RACSA-usuario serán mediante el correo electrónico que suministra el cliente.

Artículo 6. Sobre los derechos de autor. El usuario debe respetar, so pena de las consecuencias legales, que toda información, logos, nombre del servicio, software y contenido (por ejemplo la música, el sonido, las fotografías, el vídeo, los gráficos u otros) es protegido por derechos de autor, las marcas registradas, las patentes, los secretos comerciales u otros derechos. Los derechos de autor se protegen según la legislación costarricense, y lo acordado en el contrato RACSA-Yummy Interactive Inc.

Artículo 7. Sobre la disponibilidad del servicio. RACSA ofrece, y el usuario acepta:

- a. Que el servicio GameX se garantiza como disponible en al menos el 96% del tiempo. En caso de mantenimiento del sistema que obliga a la suspensión del servicio, RACSA lo comunicará con 3 días naturales de anticipación. RACSA no será responsable del no acceso por motivos de fuerza mayor, desastres naturales, apagones en la red de terceros, apagones en la red del usuario, fallas en el equipo del usuario o incumplimiento del usuario de los requerimientos mínimos del servicio o de un juego, sea de conectividad, hardware y/o software.

-
- b. Que RACSA actualizará periódicamente los juegos disponibles en el catálogo del servicio, por tanto los juegos y las condiciones necesarias de cada título pueden variar.

Artículo 8. Sobre la finalización del servicio. RACSA estará facultada para poner término anticipado al servicio:

- a. De forma inmediata y sin más trámite por casos fortuitos o fuerza mayor.
- b. Por decisión unilateral de RACSA con previa notificación de 30 días naturales.

Artículo 9. Sobre los tribunales aplicables. Cualquier disputa en relación con el servicio GameX se ventilará única y exclusivamente en los tribunales costarricenses o mediante resolución alterna de conflictos; la sede en caso de conciliación o arbitraje será Costa Rica.

Artículo 10. Sobre la modificaciones y vigencia. RACSA se reserva el derecho de introducir modificaciones en cualquier momento al presente reglamento, y éstos serán aplicables desde su publicación en el Diario Oficial La Gaceta. RACSA comunicará las posibles modificaciones a todos los usuarios del servicio a sus correos electrónicos, posterior a su publicación en el medio indicado. Este Reglamento entra en vigencia desde su publicación en el Diario oficial La Gaceta.

Aprobado en firme por la Junta Directiva en su sesión ordinaria 1805 del 29 de noviembre del 2007, capítulo 3 artículo 4..

Publicado en el Diario oficial La Gaceta el día 8 de Enero del 2008.