



EARN IT

TÉRMINOS Y CONDICIONES PARA LA
PARTICIPACIÓN EN EL PROGRAMA EARN IT

SEKURA®

TÉRMINOS Y CONDICIONES PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PROGRAMA EARN IT

Fecha efectiva: 18 de septiembre de 2017

La siguiente información conforma las Bases de Participación para el programa EARN IT de Operadora y Administradora SW, S.A. de C.V. (en adelante Sports World). La participación en EARN IT es regida por los siguientes términos y condiciones, los cuales tienen la finalidad de proteger a los clientes del programa y será responsabilidad de estos, leer y entender cada una de sus cláusulas.

GENERAL

1. El Programa EARN IT y sus beneficios son ofrecidos por Sports World a sus clientes, operados en conjunto con Sekura Operadora, S.A. de C.V. (en adelante Sekura Operadora).

2. La participación en EARN IT es voluntaria y está abierta a cualquier cliente de Sports World que cuente con un número de usuario, número de membresía y pague mantenimiento de forma mensual. La participación para cualquier otra modalidad o tipo de programa está sujeta a la decisión de Sports World y Sekura Operadora.

3. Al formar parte de EARN IT, el cliente (en adelante "Miembro") conoce la forma de acumular Puntos Earn it y redimirlos por beneficios, de acuerdo con los Términos y Condiciones. Dichos beneficios son ofrecidos de buena fe y estarán disponibles siempre y cuando no contravengan la legislación local y federal aplicable o algún reglamento de Sports World.

4. Cada Miembro es responsable de notificar a Sports World cualquier cambio, actualización, rectificación o error en la información de su cuenta. Ni Sports World, ni terceros participantes en la operación de EARN IT, serán responsables por fallas, transcripciones o errores en la información de contacto de los miembros al programa; por problemas relacionados con materiales o programación en sistemas asociados al programa; por cualquier error humano; por cualquier interrupción en el servicio, retraso, omisión, defecto o falla en las líneas telefónicas o cualquier red telefónica o transmisión electrónica; por problemas relacionados con equipo de cómputo, software, incapacidad para ingresar a sitios web o líneas de servicio; por cualquier otro error técnico o no técnico o un mal funcionamiento ni por pérdida, retraso o robo del servicio de correo electrónico, por cualquiera que sea la razón.

5. Los Puntos Earn it acumulados en EARN IT, no serán constituidos como propiedad de los Miembros.

6. La venta, compra y cualquier actividad comercial que involucre al programa EARN IT, puntos o beneficios, queda estrictamente prohibida. En caso de existir una violación a este párrafo, el beneficio puede ser confiscado o cancelado a discreción de Sekura Operadora y de Sports World. En su caso, si violó alguna ley local o federal será reportado a las autoridades correspondientes.

7. Los puntos acumulados no son intercambiables por dinero ni aplican con otras ofertas, promociones o descuentos de Sports World, a menos que Sports World indique lo contrario para cada caso en específico.

8. El valor de los Puntos Earn it, las promociones y las confirmaciones de las mismas, han sido establecidos por Sekura Operadora en conjunto con Sports World, y ninguno de los puntos, promociones o confirmaciones son transferibles.

9. Nada dentro de los términos y condiciones de EARN IT, deberá ser utilizado por los Miembros para crear o establecer agencias, clientes de negocio o relaciones ventajosas entre Sports World o alguno de sus clientes de negocio.



10. EARN IT estará vigente hasta que Sports World decida lo contrario, con previo aviso a los Miembros y clientes de Sports World. En caso de terminar la vigencia de EARN IT, los Miembros tendrán un plazo de 6 meses contados a partir de la fecha en la que se anuncie la terminación, para redimir o disfrutar de los beneficios obtenidos durante la vigencia de EARN IT.

11. Sekura Operadora se reserva el derecho para agregar, modificar, suprimir o realizar cualquier otro cambio en alguna de las reglas, procedimientos, condiciones, beneficios, recompensas o niveles, que pertenezcan al programa EARN IT a su entera discreción, en cuyo caso, deberá notificar inmediatamente Sports World de las modificaciones realizadas al programa, incluyendo cambios que puedan afectar el valor de los puntos ya acumulados. Como consecuencia de lo anterior, Sekura Operadora podrá hacer cambios en la base de datos de Miembros de EARN IT, afiliaciones con terceros, niveles de redención de cupones, beneficios que otorgan los niveles, reglas y procedimientos para el uso de los premios, tipos de recompensas y demás detalles de ofertas y promociones ligadas al programa EARN IT. Será responsabilidad de Sports World notificar a los Miembros dichos cambios.

12. Tanto Sekura Operadora como Sports World se reservan el derecho de discontinuar, suspender o eliminar de EARN IT a cualquier Miembro que parezca estar utilizando el programa en una manera contraria a lo establecido en los términos y condiciones, incluyendo pero no limitando la redención de premios o uso de cupones, puntos o cualquier beneficio al que tenga derecho por ser miembro de EARN IT. De la misma manera, se reservan el derecho de eliminar la afiliación de EARN IT a cualquier Miembro que actúe en contravención con las leyes locales y federales, estatutos o si existiera alguna acción sospechosa de fraude, robo o deshonestidad, en conexión con la cuenta y/o perfiles, asignados por Sports World. Dicha eliminación o suspensión puede resultar en la pérdida de todos los puntos acumulados y la cancelación de los beneficios y privilegios de EARN IT. En adición a la suspensión y/o eliminación de su cuenta de EARN IT, Sekura Operadora, Sports World y/o cualquier otro afiliado al programa de manera directa tendrán el derecho de tomar cualquier acción legal o administrativa, incluyendo pero no limitando persecución criminal y cualquier declaración y presentación de pruebas ante las autoridades federales y/o locales correspondientes.

13. Vencimiento de Puntos Earn it: Los Puntos Earn it tendrán una vigencia de 18 meses a partir de que fueron generados. Si una vez que hayan transcurrido los días que aquí se mencionan no han sido redimidos perderán la vigencia que corresponda según la fecha en que fueron generados.

14. Cada Miembro es responsable de crear un acceso para su cuenta personal y privada de EARN IT, así como de la actualización y seguridad de la información de dicha cuenta. Si la seguridad de la información es comprometida por el miembro de EARN IT o por algún tercero debido a la gestión del Miembro, ni Sports World ni Sekura Operadora ni las marcas afiliadas al programa para su operación, serán responsables por el uso que se le dé a dicha información: acumulación de puntos, redención de cupones o cualquier otra actividad que sea consecuencia de la intervención.

15. Al registrarse en <http://rewards.sportsworld.com.mx>, el Miembro acepta que los datos personales ingresados en la página serán transferidos a Sekura Operadora para otorgar los beneficios correspondientes, así como para analizar su generación y redención de puntos y poder otorgar beneficios adicionales. Dicha información será debidamente tratada y protegida de conformidad con la legislación aplicable. El valor de los Puntos Earn it, las recompensas, beneficios y las confirmaciones de los mismos, han sido establecidos por Sekura Operadora, y ninguno de los puntos, recompensas o confirmaciones son transferibles.

16. Los beneficios específicos de EARN IT han sido establecidos por Sekura Operadora y Sports World, de cualquier forma, todos los beneficios y servicios dentro de los clubs de Sports World pueden variar. Sports World, Sekura Operadora y cualquiera de sus clientes de negocio, no son responsables por cambios o discontinuidad de servicios o productos que puedan afectar el beneficio o recompensa ofrecida, así como del valor de los puntos o devaluación de los mismos.



17. En caso de la muerte de un Miembro de EARN IT, los Puntos Earn it o beneficios acumulados pueden ser transferidos a otra cuenta activa, siempre y cuando Sports World reciba y apruebe la documentación oficial que acredite dicha información. Para ser elegible la transferencia debe solicitarse y entregarse toda la documentación requerida en un plazo máximo de un año a partir del fallecimiento del Miembro. Para cualquier transferencia de saldo, puntos e información de una cuenta a otra por el motivo aquí descrito, Sports World se reserva el derecho de mantener dicha información en absoluta discreción. Cualquier decisión tomada por Sports World en respuesta a una solicitud de transferencia, será definitiva y Sports World no deberá mostrar información adicional para revisiones o disputas. Sports World se reserva el derecho de aplicar esta cláusula si así lo considera.

18. EARN IT: Es un programa de lealtad que busca recompensar a aquellos clientes de Sports World que se inscriban al mismo, a través de puntos y cupones por distintas acciones, dichos puntos o cupones los podrán canjear por diferentes beneficios, tales como servicios y productos. Para poder formar parte del programa, generar puntos y redimirlos, el cliente de Sports World se deberá registrar forzosamente en la página de EARN IT y estar al tanto de sus pagos de mantenimiento. Sobre los conceptos:

- Rango de pago de mantenimiento: Los montos de mantenimiento pagado por los Clientes de Sports World se dividen en rangos y afectan directamente los multiplicadores en el caso de generación de puntos
- Multiplicador: fórmula que aumenta de forma proporcional el monto total de puntos generados
- Multiplicador global: Un evento, promoción o factor determinado por Sekura Operadora que multiplique la totalidad de puntos generados durante un periodo determinado
- Factor fijo: Multiplicador expresado en porcentaje por el cual se multiplica un monto pagado
- Cliente Sports World: Cliente registrado en la base de datos de Sports World
- Miembro: Cliente Sports World con ID de Usuario y Número de membresía, que se registre al programa Earn It
- Beneficios del nivel: Beneficios a los que tiene acceso un usuario al haber alcanzado el nivel Gold o el nivel Black. Estos beneficios se pueden redimir una vez al mes y no afectan los puntos del cliente.
- Regalos del nivel: Regalos de bienvenida por haber alcanzado un nuevo nivel (Gold o Black). Se otorgan una única vez por usuario

ACUMULACIÓN DE PUNTOS EARN IT

Los Puntos Earn it se acumularán de cuatro formas para todos los Miembros. La generación de estos puntos estará supeditada al debido cumplimiento en tiempo y forma de los pagos de mantenimiento.

- a) Accesos al club.
- b) Registro a las clases que no generan costo.
- c) Contratación de programas deportivos.
- d) Pago de mantenimiento adelantado.

1. Cada punto Sports equivale a \$0.07 MXN

2. Conforme el Miembro vaya generando puntos y cumpliendo con determinados requisitos podrá avanzar de nivel. EARN IT cuenta con tres niveles a los que pueden acceder los miembros: Silver, Gold y Black:

1. Todos los usuarios que se registran en el programa empiezan en nivel Silver.
2. Para alcanzar el nivel Gold, el Miembro deberá cumplir con 36 accesos y la compra de un programa deportivo de al menos \$3,000.00 MXN al trimestre.
3. Para alcanzar el nivel Black, el Miembro deberá cumplir con 48 accesos y la compra de un programa deportivo de al menos \$5,000.00 MXN al trimestre.



Para permanecer en cada nivel el Miembro deberá cumplir con los siguientes requisitos de forma trimestral:

1. Gold: 24 accesos y adquirir un programa deportivo de cualquier costo.
2. Black: 30 accesos y adquirir dos programas deportivos de cualquier costo.

3. Los puntos se acumularán al ID de usuario de cada Miembro sin importar si es parte de una membresía Familiar o Grupal.

4. Para las membresías familiares cada Miembro genera y redime Puntos Earn it de forma individual, a excepción de los menores de 18 años que generan puntos para el titular. El titular tendrá capacidad de redimir dichos puntos para él mismo o en beneficio de los menores.

5. Los Puntos Earn it se generan de la siguiente forma:

a. Accesos al club:

- Los Miembros generan Puntos Earn it cuando queden registrados en torniquete. En caso de haber varios accesos en un día sólo se tomará en cuenta uno. Para que el acceso tenga validez, la estancia dentro del club debe ser igual o mayor a 30 minutos.

Cada acceso al club tiene un valor de 2 Puntos Earn it.

Multiplicadores de acuerdo al rango de pago de Mantenimiento:

NIVEL	MONTO DE MANTENIMIENTO	MULTIPLICADOR
SILVER	\$0.00 - \$1,500.00	1
	\$1,501.00 - \$3,000.00	1.3
	\$3,001.00 - en adelante	1.5
GOLD	\$0.00 - \$2,500.00	2
	\$2,501.00 - en adelante	2.5
BLACK	\$0.00 - en adelante	3

Cantidades expresadas en MXN

Consideraciones:

En caso de no quedar registrados los accesos en torniquete por descompostura del mismo, el Miembro contará con 72 horas para reportarlo y hacer la solicitud de abono de Puntos Earn it al call center. Sports World validará que efectivamente haya habido fallas en el torniquete. De ser así se abonarán los Puntos Earn it al Miembro.

b. Registro de clases:

- Cuando los Miembros se registren para clases sin costo dentro de los clubes generarán 6 Puntos Earn it.



Multiplicadores de acuerdo al rango de pago de Mantenimiento:

NIVEL	MONTO DE MANTENIMIENTO	MULTIPLICADOR
SILVER	\$0.00 - \$1,500.00	1
	\$1,501.00 - \$3,000.00	1.3
	\$3,001.00 - en adelante	1.5
GOLD	\$0.00 - \$2,500.00	2
	\$2,501.00 - en adelante	2.5
BLACK	\$0.00 - en adelante	3

Cantidades expresadas en MXN

Consideraciones:

Es responsabilidad de los Clubes verificar que la gente registrada en cada clase asista a la misma, es decir, validar cantidad de gente registrada contra el número de gente dentro de una clase determinada.

c. Programas deportivos:

- Cuando los Miembros paguen un programa deportivo con costo adicional se multiplicará por un factor fijo: 5% de su valor y ese monto será asignado en Puntos Earn it.

d. Pago de mantenimiento adelantado:

- Cuando el Miembro pague meses de mantenimiento por adelantado genera Puntos Earn it multiplicando por un factor fijo de acuerdo a los meses que haya pagado:

Multiplicadores:

3, 4 y 5: meses: se multiplica por 1% el monto total y se asigna en Puntos Earn it

6, 7 y 8: meses: se multiplica por 1.5% el monto total y se asigna en Puntos Earn it

9, 10 y 11: meses: se multiplica por 2% el monto total y se asigna en Puntos Earn it

12 meses: se multiplica por 3% el monto total y se asigna en Puntos Earn it

6. Cada ID de un cliente menor a 18 años cuyo titular sea Miembro de Earn It, generará Puntos Earn it para beneficio del titular, siendo el titular quien puede decidir si él mismo o el menor usa los beneficios obtenidos.

7. Si un Miembro considera no haber recibido el correcto abono de puntos deberá llamar al 800 975 9999 del programa explicando la situación. Se levantará un ticket o expediente y si la reclamación es a favor del Miembro, se notificará por correo electrónico o llamada al Miembro en un plazo no mayor a 48 horas hábiles.

8. La continuidad de pago es el multiplicador global que da al Miembro la posibilidad de generar puntos. Si no se detecta un pago dentro del mes correspondiente se congelan los puntos acumulados y la posibilidad de generar puntos. La cuenta se reactivará en cuanto se reciba el pago de mantenimiento faltante.



9. El estado de cuenta de los Miembros de EARN IT, estará disponible en la App y en la página <http://rewards.sportsworld.com.mx> y cada Miembro podrá ingresar con el usuario y contraseña que haya registrado previamente. Si la app y la página estuvieran fuera de funcionamiento los Miembros de EARN IT podrán consultar su información en el número 800 del programa.

REDENCIÓN DE PUNTOS EARN IT

Para poder redimir Puntos Earn it el Miembro debe estar registrado en la página de Sports World.

a. La redención de Puntos Earn it será por medio de cupones que pueden tener valor por productos y/o servicios de acuerdo a disponibilidad.

b. La redención de cupones está sujeta a disponibilidad de inventario.

c. A cada Miembro se le mostrarán los cupones activos correspondientes a sus Puntos Earn it y nivel para que pueda redimirlos y estarán inactivos aquellos cupones a los que aún no tiene derecho. Al acumular la cantidad necesaria de Puntos Earn it, los cupones inactivos se volverán activos.

d. Los cupones que cubren el 100% del costo de un programa tendrán una vigencia de 30 días naturales. Los cupones de descuento tendrán una vigencia de 90 días naturales.

e. Los cupones no son reembolsables, es decir, una vez que el Miembro elija redimir un cupón (primer clic) y confirme la redención (segundo clic) no se podrán devolver esos puntos.

f. El cupón redimido se mostrará en la página y en la App y a la vez, el sistema enviará un correo electrónico al Miembro.

g. La redención está condicionada a los clubes que tenga acceso cada Miembro.

h. Para redimir cupones, el Miembro se presentará en sus clubes registrados y mostrará el cupón al solicitar la compra del producto o descuento sobre el mismo, y se podrá redimir siempre y cuando el servicio esté disponible en ese club.

i. El club es responsable de validar que el cupón esté activo en el sistema de Earn It y confirmar su correcto canje.

j. En caso de que un cupón no pueda ser validado se levantará una aclaración en el 01800 del programa y el cliente recibirá solución en las siguientes 48 horas hábiles, a menos que sea necesario solicitar información adicional, en cuyo caso se notificará al cliente antes del tiempo mencionado.

k. Cada cupón contendrá los Términos y Condiciones particulares para su uso.

CAMBIOS DE NIVEL, CANCELACIÓN O DISMINUCIÓN DE PUNTOS:

Tanto I Sekura Operadora como Sports World podrán cancelar o quitar puntos a los Miembros ante alguna de estas situaciones:

- Baja voluntaria y cancelación de membresía por parte del Cliente de Sports World y Miembro de Earn It.
- Baja forzosa por parte de Sports World: Sports World deberá notificar cuando dé de baja a un cliente que sea Miembro del programa Earn It.
- Cambio de ID del Miembro: el Miembro perderá todos sus puntos y la acumulación de puntos comienza de cero.



Cambio de ID de membresía y disminución en pago de mantenimiento: Cuando hay un cambio en el ID de membresía que implique un monto menor en el pago de mantenimiento por dos meses consecutivos, el socio pierde derecho a redimir los Beneficios de Nivel correspondientes durante 2 meses.

Miembro inactivo: Si no se registran pagos de mantenimiento 3 meses consecutivos se eliminan todos los Puntos Earn it acumulados. Existen las siguientes excepciones o Inactividad justificada: En caso de tener abierto un reclamo por el Beneficio de Apoyo Económico, se regresarán los puntos que tenía el Miembro antes de su periodo de inactividad. (Se congelarán los Puntos Earn it al detectar o notificar el reclamo). Los Puntos Earn it se guardan hasta 18 meses en el histórico.

o Inactividad notificada: Si el Miembro notifica al call center previamente de un viaje o incapacidad mayor a 3 meses, hasta un máximo de 6 meses se congelarán sus puntos para poder ser reactivados al reanudar sus visitas sin perderlos. Los Puntos Earn it se guardan hasta 18 meses en el histórico. El usuario debe notificar y solicitar la reactivación de su cuenta dentro de estos 6 meses para seguir contando con sus puntos y disfrutando de sus beneficios.

Descenso de Nivel: Se puede dar por no cumplir los requisitos de permanencia mencionados en la sección de Niveles.

SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, PARA LA INTERPRETACIÓN Y CUMPLIMIENTO DE LOS PRESENTES TÉRMINOS Y CONDICIONES, TANTO LOS MIEMBROS AL PROGRAMA EARN IT COMO OPERADORA Y ADMINISTRADORA SW, S.A. DE C. V., ACEPTAN SOMETERSE EXPRESAMENTE A LA JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA DE LAS LEYES Y DE LOS TRIBUNALES DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

SEKURA OPERADORA Y SPORTS WORLD NO TENDRÁN RESPONSABILIDAD EN CASO DE NO PODER CUMPLIR CON ESTOS TERMINOS Y CONDICIONES DEBIDO A SITUACIONES DE CASO FORTUITO O FUERZA MAYOR, CAMBIOS EN LA LEGISLACIÓN QUE NO PERMITAN EL CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA O CUALQUESQUIERA OTRAS RAZONES FUERA DE SU CONTROL.

FECHA DE ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 10 DE MARZO DE 2020

Este programa es operado por SEKURA (Sekura Operadora, S.A. de C.V.), Boulevard Adolfo Ruiz Cortines 3720, Torre 2, Piso 7, Jardines del Pedregal, Álvaro Obregón, 01900 Ciudad de México, CDMX. Correo: contacto@sekura.mx Aviso de privacidad: <http://www.sekura.mx/privacidad/>

