

RETO RUFFLES EDICIÓN MUNDIAL 2026

Comercializadora PepsiCo México, S. de R.L. de C.V. (que en lo sucesivo será denominada "CPM"), con domicilio en Bosque de Duraznos No. 67, piso 10, Colonia Bosque de las Lomas, Alcaldía Miguel Hidalgo, Código Postal 11700, en la Ciudad de México, pone a disposición del público en general los siguientes términos y condiciones de la dinámica **"Reto Ruffles edición mundial 2026"** (que en lo sucesivo será denominada "LA DINÁMICA"):

I. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES.

Los presentes términos y condiciones rigen LA DINÁMICA. La participación del público en LA DINÁMICA implica el conocimiento y aceptación total de los presentes términos y condiciones.

Al participar en LA DINÁMICA, el participante acepta quedar obligado por las reglas y decisiones de CPM, las cuales tendrán carácter definitivo y vinculante respecto de todos los asuntos relacionados con LA DINÁMICA.

Cualquier violación a los presentes términos y condiciones, a las reglas de LA DINÁMICA, a las decisiones de CPM, así como a los procedimientos o sistemas establecidos, implicará la inmediata descalificación y exclusión del participante y, en su caso, no se realizará la entrega de cualquiera de los incentivos.

II. NATURALEZA DE LA DINAMICA

LA DINAMICA no se encuentra sujeta a ningún tipo de compra por lo que no aplican los términos del artículo 46 de la Ley Federal de Protección al Consumidor. Así mismo, al tratarse de una actividad de habilidad y destreza no aplica la descripción de Sorteo regulado por la Secretaría de Gobernación.

III. RESPONSABLE DE LA DINÁMICA.

El organizador responsable y encargado de LA DINÁMICA es Comercializadora PepsiCo México S. de R.L. de C.V.

IV. DENOMINACIÓN Y VIGENCIA DE LA DINÁMICA.

LA DINÁMICA se denominará **"Reto Ruffles edición mundial 2026"** y tendrá una vigencia del 1 de Junio al 19 de Julio de 2026.

V. PERSONAS PARTICIPANTES.

Mayores de 18 años. No son elegibles para participar los empleados y/o socios de Comercializadora PepsiCo México, S. de R.L. de C.V., incluyendo sus controladoras, filiales y/o subsidiarias, sucursales, incluyendo sin limitar, PepsiCo Internacional México S. de R.L. de C.V., Gamesa, S. de R.L. de C.V., Grupo Sabritas, S. de R.L. de C.V., PepsiCo de México S. de R.L. de C.V.; Sabritas, S. de R.L. de C.V. (que en lo sucesivo será denominado como "CPM"), así como los miembros de su familia, incluyendo en forma descriptiva mas no limitativa, al cónyuge, a los padres, hermanos y a los hijos. Igualmente, no serán elegibles de participar, los empleados, colaboradores de las empresas desarrolladoras, agencias o terceros incluyendo sin limitar, sus controladoras, filiales y/o subsidiarias, sucursales, que estén relacionadas con la App Joy® y la presente DINÁMICA.

VI. PRODUCTOS PARTICIPANTES

Esta dinámica no estará sujeta a compra de ningún producto. Únicamente el ticket de compra de los productos Ruffles podrá ser a manera de poder acumular mayor cantidad de puntos y podrá ayudar a acelerar puntos dentro de la pirámide y la actividad total como se describirá posteriormente.

VII. INCENTIVOS DISPONIBLES:

La dinámica tendrá dos momentos relevantes:

- 1- Bloque inicial, la cual irá del 1 de junio al 16 de junio, el cual tiene un gran premio boletos para mundial: Los participantes podrán decidir quién será el ganador de cada uno de los partidos dentro de la página y enviar su marcador dependiendo de su conocimiento antes del 16 de junio 11:59pm. El 17 de junio se anunciarán las 10 primeras personas del ranking de la iniciativa, las cuales se ganarán el siguiente premio:

Puesto 1: 2 Boletos para partido octavos en CDMX CAT 1, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 2: 2 Boletos para partido octavos en CDMX CAT 1, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 3: 2 Boletos para partido octavos en CDMX CAT 1, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 4: 2 Boletos para partido octavos en CDMX CAT 1, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 5: 1 Boleto sencillo para partido dieciseisavos en CDMX CAT 1, , playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 6: 2 Boletos para partido dieciseisavos en Monterrey, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 7: 2 Boletos para partido Uruguay vs España en Guadalajara, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 8: 2 Boletos para partido Uruguay vs España en Guadalajara, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 9: 2 Boletos para partido Uruguay vs España en Guadalajara, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 10: 2 Boletos para partido Uruguay vs España en Guadalajara, playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 11: 2 Boletos para México vs. República Checa en CDMX, CAT 2, , playera de la selección, producto Ruffles

Puesto 12: 2 Boletos para México vs. República Checa en CDMX, CAT 2, , playera de la selección, producto Ruffles

- 2- Bloque global, la cual se llevará del 1 de junio al 19 de julio, que incluye los premios de la pirámide: Hay un ranking total, el cual incluiría:
 - El resultado de cada uno de los partidos desde el 11 de junio al 19 de julio
 - Las preguntas de la trivia que contesten los participantes
 - Los acumuladores de puntos con tickets de compra de la marca

Las personas que contestaron las trivias, los partidos y acertaron la mayor cantidad de veces en el marcador del partido, podrán llevarse los siguiente:

Puesto 13-22: 1 televisor Hisense y producto Ruffles

Puesto 23-37: 1 playera fútbol y producto Ruffles

Puesto 38-52: 1 balón de fútbol y producto Ruffles

- En caso de tener un empate con más participantes, el participante que primero haya ingresado su participación primero dentro de nuestro site.
- Los participantes podrán enviar los resultados de los partidos hasta 2 horas antes del partido y la trivia la podrán realizar hasta el 11 de junio para poder sumar más puntos dentro del ranking del bloque global.

- En caso de que los incentivos se agoten, no será responsabilidad de CPM entregarlos.

VIII. MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN

Para participar por alguno de los incentivos descritos en el punto anterior del presente documento, los participantes deberán seguir la siguiente mecánica:

1. Contar con un registro y una cuenta en la página de Ruffles: <https://www.sabritas.com.mx/ruffles> con sus datos correctos para realizar la correspondiente.
2. Aceptar términos y condiciones y política de privacidad de la actividad
3. Participar en las fechas de los partidos y en los momentos relevantes de la temporada: bloque inicial y bloque global
4. Votar todos los partidos con el resultado de los juegos antes de 2 horas del partido.
5. Contestar las preguntas iniciales para seguir acumulando puntos.
6. Incluir tickets de compra para tener puntos adicionales.
7. Acumular puntos con cada una de los partidos.
8. **INE o pasaporte con 6 meses de vigencia mínimo.**

Para aquellas personas que sean los posibles ganadores, deberán tener una cuenta registrada y activa en JOY.

- Es posible entrar en cualquier momento del mundial para poder participar dentro de la dinámica. Si una persona gana una vez puede ganar más veces siempre y cuando sean en bloques diferentes. Sin embargo tendremos dos cortes de ranking uno para bloque inicial y otro para bloque global.
- Todos los martes los usuarios podrán revisar sus avances del ranking, los cuales se actualizarán el lunes.

Importante: La selección de los participantes no constituyen calidad de ganador alguna, para ser acreedor a alguno de los incentivos, los participantes deberán proporcionar los datos solicitados. CPM no será responsable si los participantes no obedecen las instrucciones y por ende, no pueden continuar con su participación.

IX. RESTRICCIONES AL PARTICIPANTE.

Restricciones Generales

- La participación en esta DINÁMICA implica la aceptación de la totalidad de sus bases y mecánica de la misma, las que son inapelables, CPM; es la única habilitada para interpretarlas.
- En caso de que un participante se encuentre como posible ganador, CPM podría solicitarle una captura de pantalla que demuestre que tiene una cuenta dentro del site y efectivamente cuenta con los requerimientos para ser el ganador real de los premios descritos en el numeral VIII. Se entiende que un participante es ganador de un premio cuando el interesado participe, cumple con los requerimientos de Reto Ruffles y en caso de ser necesario presentar alguna información adicional que sea solicitado por CPM.
- A efectos de lo anterior, el participante deberá cumplir con los tiempos establecidos en el presente documento. CPM en todo caso podrá, de buena fe, contactar nuevamente al participante para solicitarle nuevamente envíe la información faltante; si nuevamente no se reciben los datos, el participante perderá su derecho al premio sin responsabilidad para CPM.
- Si por cualquier razón, la DINÁMICA no puede ejecutarse tal y como estaba previsto, incluyendo, alguna limitación, la infección por virus de computadora, celular, bugs, la manipulación, intervención no autorizada, el fraude, fallas técnicas o cualquier otra causa corrupta o que afecte a la administración, seguridad, equidad, integridad o la correcta realización de la DINÁMICA, CPM; sus subsidiarias y/o afiliadas se reservan el derecho, a su sola discreción para cancelar, demorar, modificar o terminar la DINÁMICA; previo aviso a las autoridades correspondientes y al público en general, siempre y cuando no afecte los derechos de los participantes.

- De así requerirse, quien resulte ganador de algún premio, otorga una licencia para el uso de su nombre, imagen y/o voz para la elaboración de material fotográfico, así como grabaciones de audio y video a utilizarse o publicarse en los medios de comunicación que CPM juzgue convenientes sin remuneración adicional alguna distinta a la del incentivo recibido de acuerdo con lo establecido en las presentes bases.
- La DINÁMICA está diseñada para personas físicas mayores de edad, por lo que en caso de que se detecte a algún participante menor de edad participando en la DINÁMICA, será descalificado y no se entregará premio alguno sin responsabilidad para CPM.
- Las decisiones que tome CPM con respecto de la DINÁMICA serán inapelables.
- **Importante:** Si por causas ajenas a CPM se suspendiera, modificara, alterara o de cualquier forma se vieran imposibilitados los ganadores para disfrutar del incentivo o de la actividad programada, CPM se reserva el derecho de otorgar opcionalmente algún incentivo igual o similar al incentivo correspondiente.

Sobre la participación:

- Solo existirán 52
- premios durante la vigencia de los rankings de la DINÁMICA y habrá premios en forma de boletos durante la actividad.
- CPM no será responsable en caso de que algún participante sufra intermitencias o abandone la aplicación.
- CPM; sus subsidiarias y/o afiliadas no aceptan ninguna responsabilidad por cualquier falla técnica o un funcionamiento defectuoso o cualquier otro problema con la red que esté conectado en línea al sistema, servidores, o proveedores de otro tipo, que puede ser el resultado de cualquier contenido o entrada en la DINÁMICA que no esté correctamente registrado.
- CPM no se hace cargo de los gastos que generen, suministro de energía eléctrica, servicio de telecomunicaciones, programas y software y hardware, reproductores musicales, ni recomienda o promueve marca alguna de insumos tecnológicos y cualquier otro requisito de participación.
- Se investigarán todas las participaciones en las que se tenga sospecha que un participante esté alterando el funcionamiento de la aplicación.
- En caso de tener quejas o reclamos de ítems, es necesario presentarlas como máximo 1 semana posterior al incidente presentado, de lo contrario CPM no podrá resolver el incidente.

Sobre el registro

- Solamente podrán ser ganadores de la DINÁMICA los usuarios con un **perfil válido**. Entiéndase por perfil válido aquel que ha completado su registro exitosamente y brinde datos reales para su entrega.
- Para que un registro se considere exitoso, los participantes deberán proporcionar: nombre completo, fecha de nacimiento, número de teléfono, dirección, género, contraseña en la página web de Ruffles. Estos datos son indispensables y en caso de no proporcionarse de manera completa y correctamente escrita, el participante podrá seguir participando, pero no podrá ganar ningún premio.
- Los datos que proporcionen los participantes se tomarán como finales. Los participantes entienden y aceptan que es su responsabilidad proporcionar todos los datos completos y correctos, en caso de proporcionar información falsa CPM se reserva el derecho de ejercer las acciones que correspondan en la vía judicial, incluyendo de manera enunciativa mas no limitativa, ante las autoridades civiles, penales y/o administrativas y DESCALIFICAR al participante sin responsabilidad para CPM.
- Si derivado del punto anterior el Usuario no proporcionase una identificación oficial válida (la deberá de ser INE o IFE, legible y vigente) se hará de su conocimiento, no podrá ser ganador a los incentivos hasta que cuente con el documento señalado. En caso de haber realizado un canje de puntos, se le reintegrarán a su Perfil.
- Los usuarios participantes entienden y aceptan que está prohibido violar o intentar violar, de cualquier forma, LA DINÁMICA, incluyendo de manera enunciativa más no limitativa, proporcionar datos incompletos o falsos, o intentar interferir con el servicio a cualquier usuario

Sobre los participantes

- Se entenderá por DESCALIFICADO que no se entregará ningún premio, no podrá seguir participando.
- Cada participación será considerada a través de un solo perfil; en caso de que CPM detecte que un usuario participa con 2 o más cuentas será DESCALIFICADO sin previo aviso en ambas cuentas y no podrá seguir participando en LA DINÁMICA, ni se hará entrega de incentivos de ningún tipo.
Advertencia: Cualquier intento, hecho por cualquier persona, de dañar, alterar deliberadamente cualquier sitio de Internet, plataforma de redes sociales, servicio telefónico relacionado con esta DINÁMICA o alterar la legítima operación de la misma, constituye una violación a las leyes de carácter civil y penal; razón por la cual, en caso de presentarse dicho intento, CPM; sus subsidiarias y/o afiliadas, se reservan el derecho de reclamar indemnización por daños y perjuicios frente a cualquier persona, ante las autoridades y por la vía correspondiente.
- CPM se reserva el derecho a DESCALIFICAR de la DINÁMICA a cualquier persona que ponga en riesgo la integridad y buen desarrollo de la misma, tal es el caso de aquellos denominados “hackers o bots” (término utilizado para referirse a personas con conocimientos en informática y telecomunicaciones que son empleados con objetivos personales y/o de lucro, el cual puede ser doloso e ilegal).
- En caso de empate en puntos, se determinará como ganador al usuario que primero haya inscrito su participación dentro del site de ruffles.

Sobre los incentivos

- Los incentivos pueden ser acumulables, no pueden ser transferibles ni canjeables por dinero en efectivo, ni por cualquier otro premio en especie.
- Una persona podrá ganar más de una vez, siempre y cuando sea en momentos diferentes del torneo (bloque inicial y bloque global)
- En caso de que el incentivo no se encuentre disponible en mercado, CPM podrá hacer la entrega de uno similar o igual valor.
- Los ítems que corresponden a playeras y/o balones corresponderá a los que haya en existencia, al igual que las tallas y los equipos de estos mismos.
- Los participantes entienden y aceptan que la responsabilidad de CPM acaba una vez que ha entrega
- do los incentivos (llámese incentivos a todos los descritos en el punto y delimitados en el punto VIII del presente documento, en cualquiera que sea la forma en la que se entreguen ya sea físicos, por medio de folios, códigos, correos, entre otros). A partir de que se considere como entregado, los participantes serán los únicos responsables de hacer los canjes o darle seguimiento **en los tiempos y formas establecidos en este documento.**
- En caso de que alguno de los incentivos presente un defecto de fábrica, el participante tendrá 1 día hábil contado a partir de la recepción del premio para hacerlo del conocimiento de CPM y este validará si procede un canje.
- Los incentivos de LA DINÁMICA son personalísimos, por lo que, los ganadores entienden y aceptan que es su responsabilidad recibir ellos personalmente el premio. En caso de que una persona ajena lo reciba, CPM no será responsable de las incidencias que se presenten.
- Para la entrega de incentivos, se contactará a los ganadores vía correo electrónico o celular y se le pedirá verificar sus datos. Cuando se trate de boletos para un partido, una vez se hayan verificado los datos del ganador, se le enviarán los boletos a través de alguna de las cuentas oficiales de boletos del torneo. Para los ítems físicos se entregará en el domicilio del ganador puesto en el registro.
- La entrega de los premios físicos será 30 días después de finalizar la actividad.

XI. DETERMINACIÓN DE GANADORES:

Los ganadores se determinarán de la siguiente forma dependiendo del momento del torneo:

1. Bloque inicial:
 - o Al terminar el bloque inicial, la cual corre del (1 de Junio al 16 de junio), se realizará un corte del ranking en este momento y las personas que estén en el puesto 1-10 serán ganadores de los ítems descritos previamente.
2. Bloque global:
 - o Contempla todo el torneo, incluyendo la trivia, los puntos adicionales por compra y el estado de cada uno de los partidos. Los ganadores serán aquellos que estén en los primeros puestos del ranking del bloque global descrita

previamente, donde la persona podrá seguir contestando el marcador de los partidos del 16 de junio al 19 de julio y la trivia la podrá contestar antes del 10 de junio.

Los participantes podrán acumular puntos en el ranking de la siguiente forma:

- Acertar el ganador del partido: 150 puntos
- Acertar la pregunta dentro de la trivia: 100 puntos
- Ticket de compra aprobado: 50 puntos, un participante podrá ingresar hasta 7 tickets en una semana.

XII. ENTREGA DE INCENTIVOS:

Los incentivos se entregarán de la siguiente forma:

1. Bloque inicial :
 - o Aquellos participantes que sean ganadores de los boletos de algún partido serán contactados vía correo electrónico o celular y se le pedirá verificar sus datos. De igual manera, se le enviará un código con los boletos para los partidos, los cuales los estarán redimiendo en JOY app, es por esto que el ganador necesitará tener registro y cuenta activa en JOY app. Cuando se trate de boletos para un partido, una vez se hayan verificado los datos del ganador, se le enviarán los boletos a través de alguna de las cuentas oficiales de boletos del torneo, en caso de que los ganadores no confirmen su recibido en las siguientes 24 horas se entenderá que el participante no será garante de estos boletos.
2. Bloque global:

Los ganadores serán contactados vía correo electrónico o llamada telefónica para corroborar sus datos y se hará entrega en la cuenta o correo colocado en la inscripción del participante. Este premio será sujeto a disponibilidad de CPM, al igual que tallas, los balones y las televisiones.

Los participantes podrán consultar el ranking todos los lunes en la página de Ruffles mencionada anteriormente.

XIII. JURISDICCIÓN

Toda relación que en virtud de la Actividad se genere entre cualquier Participante y el Organizador será regida y concertada con total sujeción a las leyes aplicables en México y a la jurisdicción de los tribunales competentes de la Ciudad de México, Distrito Federal, renunciando el Participante a cualquier otra ley a cuya aplicación y/o jurisdicción a la que pudiera tener derecho.

XIV. LUGAR Y FECHA DE LA PUBLICACIÓN DE RESULTADOS DE LOS GANADORES.

Al terminar la dinámica quien haya quedado en el ranking en las primeras posiciones se le contactará vía correo electrónico/celular que haya inscrito en la página de Ruffles, para solicitar sus Datos y hacerle saber que es un posible ganador.

XV. TELÉFONO PARA INFORMACIÓN Y ACLARACIONES, HORARIOS Y DÍAS DE ATENCIÓN.

Para la difusión de información relacionada con LA DINÁMICA, los únicos medios autorizados por CPM es la línea 800 426 3721 de lunes a viernes de 9:00am a 17:00 horas.

XVI. AUTORIZACIÓN.

El participante que resulte ganador de esta DINÁMICA, autoriza expresa e irrevocablemente a Comercializadora PepsiCo México S. de R.L. de C.V. incluyendo sus controladoras, filiales y/o subsidiarias, sucursales, incluyendo sin limitar, PepsiCo Internacional México S. de R.L. de C.V., Gamesa, S. de R.L. de C.V., Grupo Sabritas, S. de R.L. de C.V., PepsiCo de México S. de R.L. de C.V. (que en lo sucesivo será denominado como "Grupo PepsiCo") y/o cualquier otra empresa que ésta determine, a difundir en los medios que Comercializadora PepsiCo México S. de R.L. de C.V. estime conveniente, su nombre y apellido completo, país y ciudad de origen, fotografías y uso de imagen o retrato, videos y en general todos aquellos datos que pudieran requerirse con motivo de la difusión de esta DINÁMICA, renunciando expresa e irrevocablemente, desde la aceptación de las bases, a cualquier tipo de compensación económica, remuneración, regalía o retribución alguna por dicho uso.

XVII. PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES.

CPM manifiesta que ha adoptado los niveles de seguridad de protección de datos personales legalmente requeridos y procura instalar aquellos otros medios y medidas técnicas adicionales a su alcance para evitar la pérdida, mal uso, alteración, acceso no autorizado y robo.

XVIII. MODIFICACIONES A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES.

CPM se reserva el derecho de ampliar o modificar en cualquier momento los presentes términos y condiciones, por lo que el participante deberá consultar las bases y condiciones constantemente y hasta el término de LA DINÁMICA.

Mayo 2026