

El Notario que suscribe, certifica que el documento adjunto denominado 'PROTOCOLIZACION MODIFICACION DE BASES Y CONDIC. GRLES. DE CONCURSO AHORA CAIGO TVN' es copia fiel e íntegra de la Escritura Pública otorgada en este Oficio con fecha 26-05-2026 bajo el Repertorio 12843.

Firmado electrónicamente por JUAN IGNACIO SAN MARTIN SCHRODER, Notario Titular de la 45° Notaria de Santiago, a las 9:07 horas del día de hoy.

Santiago, 28 de mayo de 2026

Documento emitido con Firma Electrónica Avanzada, conforme a la Ley N°19.799 y el Auto Acordado de la Excm. Corte Suprema de Justicia de fecha 10 de Octubre de 2006. **Verifique en www.notariosyconservadores.cl con el siguiente código: 088-2026052808573556**



1 REPERTORIO N° 12.843-2026

RC

2 OT: 368565

3

4

5

6

7

PROTOCOLIZACION

8

9 **MODIFICACION DE BASES Y CONDICIONES GENERALES DE CONCURSO**

10 **“AHORA CAIGO”**

11 **TELEVISION NACIONAL DE CHILE**

12

13

14

15 Protocolización **MODIFICACION DE BASES Y CONDICIONES GENERALES**

16 **DE CONCURSO “AHORA CAIGO”**, solicitado por Televisión Nacional de

17 Chile, documento contenido en **tres** hojas y queda agregado al final de mis

18 Registros, bajo el número **DOCE MIL OCHOCIENTOS CUARENTA Y TRES**

19 **GUION DOS MIL VEINTISÉIS**.- Santiago, veintiséis de Mayo del año dos mil

20 veintiséis.- DOY FE.-

21

22

23

24

25

26

JUAN IGNACIO SAN MARTÍN SCHRÖDER

27

NOTARIO PUBLICO

28

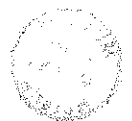
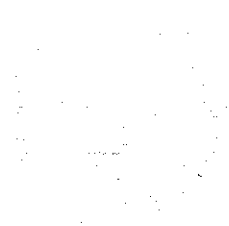
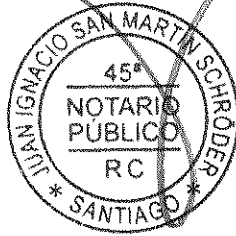


29

30



INUTILIZADA ESTA PAGINA



PROT. N° 17.843.
FECHA 26.05.2024
N° HOJAS 3

TVN

MODIFICACIÓN DE BASES Y CONDICIONES GENERALES DE CONCURSO

“AHORA CAIGO” TELEVISIÓN NACIONAL DE CHILE

En Santiago de Chile, a 15 de mayo de 2026, comparece **TELEVISIÓN NACIONAL DE CHILE**, Rol Único Tributario N°81.689.800-5, representada por su Director de Programación, Javier Goldschmied Urrutia, cédula nacional de identidad N°13.548.815-1 y por su Gerente de Asuntos Legales, Paula Alessandri Prats, cédula nacional de identidad N°6.376.537-6, todos con domicilio en Bellavista N° 0990, Providencia, Santiago, en lo sucesivo e indistintamente “TVN”, quienes manifiestan que por este acto vienen en modificar las Bases Legales de Concurso “**AHORA CAIGO**”, en adelante las “Bases”:

PRIMERO: Antecedentes.

TVN se encuentra realizando el Concurso “AHORA CAIGO”, cuyas bases fueron protocolizadas con fecha 30 de octubre de 2024, la 45° Notaría de Santiago del Notario Público, don Francisco Leiva Carvajal y que se encuentran publicadas en www.tvn.cl

El presente documento regulará las modificaciones a las Bases que a continuación se indican:

1. TVN tiene interés en recibir postulaciones de quienes deseen participar en el “Concurso” durante todo el año, por lo tanto, reemplazan la cláusula segunda de las Bases por la siguiente:

“SEGUNDO: Forma de ingreso al Concurso.

Al Concurso a que se refieren las presentes Bases se podrá postular participando en los diversos casting que TVN realice para el objeto durante el año calendario, ya sea completando el formulario que se encuentra disponible en forma online en el portal: <https://www.tvn.cl/mas-de-tvn/llamado-a-casting> o directamente en los lugares y fechas que la producción de TVN determine, cuando se realicen castings masivos.

Una vez preseleccionado de la forma señalada, y para todos los efectos legales del Concurso y de estas Bases, se les denominará “Participantes” y serán quienes estén invitados a participar del programa “AHORA CAIGO” y puedan optar a ganar un premio en el presente Concurso.

La inscripción en el Concurso, en la forma señalada, implica y constituye conocimiento y aceptación irrevocable de estas Bases.”

2. TVN ampliará la edad de quienes deseen participar del Concurso, incorporando a participantes sin límite de edad; siempre y cuando el día de la grabación del Programa comparezcan acompañados para que los represente en la caída del juego. En consecuencia, la cláusula Quinta de las Bases se reemplaza por la siguiente:

“QUINTO: Requisitos para Participar del Concurso.

En este Concurso podrán participar las personas que cumplan los siguientes requisitos:

- a) *Deben tener residencia en Chile.*
 - b) *Ser mayor de edad. En el caso que un participante sea mayor de 60 años de edad, deberá asistir acompañado de un adulto para que lo represente en la caída del juego, siempre que éste sea menor de 60 años, que no tenga lesiones traumatológicas previas o historial médico que impida dicha participación.*
 - c) *Tener condiciones de salud compatibles con el Concurso (esto es, que pueda participar en la “caída”, en caso de que corresponda.”*
3. TVN modifica el Premio a recibir, reemplazando exclusivamente el párrafo primero de la Cláusula Décima como sigue:

“DÉCIMO: Del Premio

Quienes participen en el Concurso tendrán la opción de poder ganar hasta \$9.200.000.- (nueve millones doscientos mil pesos), en adelante el “Premio”, el que será entregado mediante vale vista del Banco Santander.”

4. Asimismo, TVN modifica el Anexo N°1 de las Bases "Descripción de Ahora Caigo", reemplazándolo por el siguiente:



**“ANEXO N°1
Descripción “Ahora Caigo”**

Un concursante, llamado Jugador Líder, debe enfrentarse a 10 oponentes en estresantes duelos cara a cara de preguntas y respuestas hasta ser el último en pie. Tiene 10 oponentes que vencer y con el dinero acumulado para pasar al juego final.

El formato de programa de juegos ofrece a los concursantes la oportunidad de ganar dinero al superar a diez oponentes en diez duelos de trivia rápida. A medida que el tiempo se acaba, los concursantes luchan por ser los últimos que quedan en pie, porque si se quedan luchando por la respuesta, literalmente serán eliminados del juego, directamente por el suelo del estudio.

El jugador principal comienza en el ring central del estudio rodeado por 10 oponentes ansiosos por derrotarlo y ganar el dinero por el cual se batirán en duelo. El jugador líder debe eliminar a los oponentes uno por uno, luchando y ganando cada duelo de trivia antes de pasar al siguiente retador.

Las preguntas son del tipo "crucigrama" (es decir, completar letras donde la respuesta se deletrea con la mayoría de las letras "faltantes". Los temas de las preguntas provienen de una variedad de géneros de trivia populares, que incluyen historia, cultura pop, política, y más. El concursante tiene un máximo de 30 segundos para responder la pregunta en voz alta y clara.

Adicionalmente, podrán existir las siguientes preguntas/juegos:

- *LETRAS DESORNADAS: Durante un periodo de 30 segundos, los concursantes deben ordenar una respuesta, especie de "anagrama", pudiendo entregar respuestas incorrectas en busca de encontrar la respuesta correcta.*
- *ENTRE 3: El anfitrión entrega tres conceptos, que pueden o no tener relación entre ellos. El juego comienza cuando el anfitrión entrega una pregunta, donde la respuesta es una de estas alternativas, para jugar cada participante tendrá 5 segundos para entregar su alternativa que considere correcta. En caso que EL/LA*

líder entregue una respuesta incorrecta o no responda dentro del tiempo, la misma pregunta pasará a su RIVAL, si éste responde correctamente le quitará, de tener EL/LA líder, una vida.

- *ADIVINA: Antes de comenzar a jugar, el anfitrión entregará la categoría a descubrir. El juego comienza cuando éste entrega una pista y el participante tendrá 5 segundos para entregar SOLO un concepto como respuesta, de ser incorrecta, el anfitrión entregará una nueva pista para el jugador contrario del duelo, éste también tendrá el mismo tiempo para entregar su concepto. El juego acaba cuando uno de los duelistas descubra el concepto en cuestión.*
- *SIN AYUDA: Juego de modalidad clásica, donde el anfitrión no entregará ayudas a ninguno de los duelistas. Antes del inicio del juego, la producción ubica a los 11 participantes en los espacios existentes entre los tótem de huellas (moneda) para realizar la elección de EL/LA líder del juego, posterior a eso el anfitrión invitará a pasar a los 10 restantes participantes a las trampillas.*
- *TARJETAS CONTRA LIDER: tras la elección de EL/LA líder del programa, se entregará por parte del equipo de producción 10 sobres, para los contrincantes "RIVALES", quienes escogerán al azar uno de éstos, los que contienen tarjetas comodines que se abrirán y revelarán su contenido solo cuando sean escogidos por EL/LA líder para participar como duelista. Las tarjetas COMODINES se describen de la siguiente manera:*
 - o *Inmune: Quien tenga en su poder esta tarjeta, eliminará la elección del líder y quedará nominado de inmediato al duelo final del juego.*
 - o *Cambio: El poseedor de este comodín, tiene la capacidad de eliminar la elección realizada por el líder hacia su persona, con la potestad de elegir al NUEVO/NUEVA contrincante del líder para ese juego.*
 - o *Bloqueo: Quien haya escogido esta tarjeta, bloqueara la elección del líder para ese juego y deberá éste realizar una nueva elección de duelista.*
 - o *Confía en ti: Esta tarjeta no tiene ningún "poder" frente a la elección del líder y deberá enfrentar el duelo de manera habitual.*

Durante el "período de respuestas" de 30 segundos, los concursantes pueden dar respuestas incorrectas que no se considerarán incorrectas ni contarán en su contra. Por ejemplo, si la pregunta fuera "¿Cuántos cuadrados negros hay en un tablero de ajedrez?", el concursante puede decir cualquier número de respuestas en 30 segundos. Si en algún momento logra decir "32"; se considerará una respuesta correcta y el juego continuará.

Si un concursante no da una respuesta correcta en 30 segundos, queda fuera del juego (y se va a casa con las manos vacías). Durante el "período de respuesta", el jugador líder tiene la opción de usar un salvavidas si no sabe la respuesta y pasar la pregunta a su oponente.

El jugador principal comienza con tres líneas de vida para ayudarlo durante los duelos cara a cara. Una línea de vida es un "pase" en el que la pregunta se transfiere del jugador

principal al oponente con el que está en duelo. Después de que el jugador principal dice "pase", el otro concursante tiene 20 segundos para responder la misma pregunta. Si ese concursante no da la respuesta correcta a tiempo, pierde. Si responde correctamente, la ronda continúa y el anfitrión plantea la siguiente pregunta al jugador principal.

Si el jugador líder decide utilizar su salvavidas, debe anunciarlo claramente al anfitrión dentro de su "período de respuesta" de 30 segundos.

El Jugador Líder puede utilizar las líneas de vida hasta 3 veces durante el juego.

Mecánica

Los diez concursantes se paran en una única trampilla con una moneda delante de ellos. Cada moneda está numerada del 1 al 10; cada jugador tiene su propio número. El jugador principal elige un nuevo jugador al que desafiar en cada ronda. La elección depende completamente del jugador principal, pero en cada nueva ronda debe elegir a una nueva persona. El jugador principal y los concursantes contrarios participan en duelos cara a cara. Las preguntas son ida y vuelta entre el jugador principal y el concursante desafiado, es decir, pregunta al jugador desafiado, pregunta al jugador principal, pregunta al jugador desafiado, pregunta al jugador principal, y así sucesivamente. La primera pregunta de cada ronda siempre se hará al concursante desafiado jugando contra el Jugador principal.

El jugador principal comienza el juego con 3 líneas de vida. Luego debe jugar hasta vencer con éxito a 10. Si el concursante da una respuesta correcta antes de que transcurran los 30 segundos, la respuesta aparecerá en pantalla. Luego, la siguiente pregunta aparece en la pantalla mientras se presenta al concursante contrario. Si se acabe el tiempo y el concursante no ha dado una respuesta correcta o no ha respondido en absoluto, la respuesta aparecerá en la pantalla.

Antes del comienzo de cada juego, detrás de escena, un miembro de la producción informará a cada uno de los diez concursantes de su número (1-10) y pídeles que se paren detrás de su número específico en el escenario.

Delante de cada uno de los diez concursantes hay una exhibición de monedas. En la mitad superior de la moneda, que es visible para los jugadores y público, es un número que va del 1 al 10 (número de identificación del concursante).

La mitad inferior de la moneda está oculta como parte del diseño del escenario. En él hay una suma monetaria en que el valor de la moneda solo se revelará a los concursantes al final de cada duelo cara a cara.

Después de que cada concursante sea eliminado, el anfitrión pedirá abrir la mitad que escoja de la moneda para revelar su valor. El jugador principal sumará la suma de la moneda del concursante a la suma total que ha acumulado hasta el momento.

Si uno de los diez concursantes gana contra el Jugador Líder, se convertirá en el nuevo Jugador Líder, y el premio mayor acumulado por su antecesor será suyo.

Cuando los 10 concursantes hayan sido derrotados, llegará el momento de la ronda final.

En la ronda final, el jugador líder puede duplicar la cantidad que ha ganado hasta el momento. En la ronda final, el jugador líder debe dar respuestas correctas a diez preguntas en dos minutos. Si el jugador líder no sabe la respuesta de inmediato, puede "pasar" esta pregunta; sin embargo, la misma pregunta volverá dentro de los dos minutos de juego. Si el jugador principal responde correctamente a las diez preguntas, el importe de su premio se duplicará. Sin embargo, si el jugador principal no responde correctamente a las diez preguntas, se irá a casa con un premio por participación de \$500.000.- (quinientos mil pesos). El pago y entrega de dicho premio se regirá por lo regulado en las Bases."

SEGUNDO: Reconocimiento y Aceptación

Reconozco que he recibido, leído y entendido las reglas precedentes y las Bases del Concurso, y acuerdo adherirme y obedecer las reglas precedentes (como están establecidas o como ellas puedan ser modificadas libremente por la Producción de El Programa a su entera discreción antes de la grabación y/o en cualquier momento durante o después de la grabación del Programa).

Firma: _____

Nombre en Letra Imprenta: _____

Rut: _____

Fecha: _____

Mayo 2026