



REGLAS DEL JUEGO

Football (FL – Fast League)

V 1.0 – marzo 2019

Índice

1. Introducción	3
2. Cuadro Resumen	3
3. Juego Football (FL - Fast League).....	3
4. Reglas generales del juego de azar.....	7
5. Tabla de premios	8
6. Pantallas	13

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

1. INTRODUCCIÓN

Football (FL - Fast League) es un juego de azar, en el cual, a través de un importe de partida se obtiene un tiempo de uso, disfrute y, ocasionalmente, premios en metálico.

El juego de azar se basa en la secuencia de eventos virtualizados determinados por un generador de número aleatorios. Durante la ejecución de los juegos de azar, se muestran imágenes generadas por ordenador que simulan elementos de la vida real.

2. CUADRO RESUMEN

Nombre del juego de azar	Football (FL - Fast League)
RTP teórico	72% a 94%
Divisa	Euros (€)
Importe mínimo participación	1€
Importe máximo participación	150€
Premio máximo	10.000€

3. JUEGO FOOTBALL (FL - FAST LEAGUE)

El objetivo del juego es predecir el resultado de un partido/s de fútbol virtualizado, para un equipo, un jugador o un resultado.

El primer paso es seleccionar el evento o conjunto de eventos (liga) donde registrar las apuestas. Cada evento indica su hora de comienzo. Una vez seleccionado el evento, se desplegará la tabla de premios prevista para ese evento. La tabla de premios indica la combinación ganadora, su probabilidad y el premio para cada resultado.

La selección y apuestas deben confirmarse antes de que comience el evento. En los eventos próximos a comenzar se mostrará un contador con el tiempo restante antes del cierre de este.

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

		RESULTADO DEL PARTIDO			DOBLE OPORTUNIDAD			RESULTADO AL DESCANSO		
Principal ▾		1	X	2	1X	12	X2	1	X	2
15:18	ARS vs NEW	1.8	3.43	4.18	1.18	1.26	1.89	2.24	2.45	4.33
15:21	MNU vs EVE	1.58	3.74	5.31	1.11	1.22	2.2	2	2.54	5.18
15:24	TOT vs BUR	1.72	3.54	4.48	1.16	1.24	1.98	2.16	2.47	4.57
15:27	LIV vs LEI	1.64	3.65	4.91	1.13	1.23	2.09	2.07	2.51	4.9
15:30	EVE vs MNU	3.31	3.72	1.94	1.75	1.22	1.27	3.58	2.59	2.37
15:33	ARS vs MNC	3.56	3.91	1.82	1.86	1.2	1.24	3.78	2.65	2.25
RESULTADO DEL PARTIDO										
HÁNDICAP -1										
RESULTADO CORRECTO										
DOBLE RESULTADO										
GOLES TOTALES										
MINUTO DEL 1ER GOL										
PRIMER EQUIPO GOLEADOR										
DOBLE OPORTUNIDAD										
HÁNDICAP ASIÁTICO										
MÁS/MENOS ASIÁTICO										
GOL: GOL AL FINAL										
GOL: GOL AL DESCANSO										
1X2 & OVER/UNDER 1.5										
1X2 & OVER/UNDER 2.5										

Cada selección realizada se visualiza en el boleto de apuestas. Una vez finalizada la selección, se indica el importe a apostar para cada una y se confirma la transacción de la apuesta (botón "Apostar"). El boleto de apuesta muestra la cantidad total a apostar y el posible premio a conseguir, en base a la selección realizada.

Boletín
Mis Ap.

SIMPLE MÚLTIPLES

1
5
10
50
100

Resultado del Partido
✕

(ARS vs MNC) 2 1.82
 2019/03/21 15:33:00 ID53272

+ -

Gana: 1.82

Resultado Correcto
✕

(ARS vs MNC) 1-2 9.2
 2019/03/21 15:33:00 ID53272

+ -

Gana: 9.20

Goles Totales
✕

(ARS vs MNC) 2 3.95
 2019/03/21 15:33:00 ID53272

+ -

Gana: 7.90

APUESTA

+ -

APUESTA TOTAL
4.00

"GANANCIA" TOT
18.92

BORRAR
APOSTAR

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

Las apuestas confirmadas se pueden verificar dentro del historial de apuestas correspondiente.


Boletín	Mis Ap.
 Goles Totales (ARS vs MNC) 2 3.95 2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272 2.00 Gana: 7.90 BetID 1-836751	
 Resultado Correcto (ARS vs MNC) 1-2 4.2 2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272 1.00 Gana: 9.20 BetID 1-836750	
 Resultado del Partido (ARS vs MNC) 2 1.82 2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272 1.00 Gana: 1.82 BetID 1-836749	

Es posible visualizar la secuencia de eventos virtualizados que conforman el juego de azar, a través del visor de eventos previsto.



Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

El resultado del juego de azar se mostrará instantáneamente al jugador, una vez finalizada la secuencia de eventos virtualizados y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.

15:33  3.56 3.91 1.82 1.86 1.2 1.24 3.78 2.65 2.25

RESULT 2019/03/21 ● Apuesta Gan ● Result ● No Gana GANA 1.82

RESULTADO DEL PARTIDO

1 3.56 X 3.91 2 1.82

HÁNDICAP -1

RESULTADO CORRECTO

1-0	10	0-0	19	0-1	7.9
2-0	21	1-1	9.2	0-2	10
2-1	13.5	2-2	12	0-3	19
3-0	67	3-3	38	0-4	69
3-1	35			0-5	334
3-2	40			0-6	2413
4-0	388			1-2	9.2
4-1	180			1-3	11
4-2	179			1-4	27
5-0	1495			1-5	118
5-1	1062			2-3	24
6-0	6140			2-4	40

DOBLE RESULTADO

GOLES TOTALES

Las ganancias se reflejan en la cuenta de los jugadores después de que se muestran los resultados del evento. En algunas ocasiones, la actualización del saldo puede demorarse unos minutos.

 **Goles Totales**
(ARS vs MNC) 2 3.96
2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272
2.00
No Gana
BetID 1-836751

 **Resultado Correcto**
(ARS vs MNC) 1-2 9.2
2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272
1.00
No Gana
BetID 1-836750

 **Resultado del Partido**
(ARS vs MNC) 2 1.82
2019/03/21 @ 15:33:00 ID53272
1.00
Ganado: 1.82
BetID 1-836749

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

4. REGLAS GENERALES DEL JUEGO DE AZAR

Un generador de números aleatorios determina el resultado de la secuencia de eventos virtualizados. El generador de números aleatorios ha sido certificado de forma independiente.

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es variable y se indica en las presentes reglas del juego.

Las apuestas se registran en el evento seleccionado por el jugador.

Las apuestas deben confirmarse antes de que comience el evento y el periodo de apuestas se cierre. Los jugadores son notificados de cualquier apuesta incompleta que caduque una vez comience el evento.

Los jugadores son los únicos responsables de verificar que las apuestas realizadas se reflejen correctamente como su apuesta elegida, al confirmar la transacción ('Apostar' en el boleto de apuestas).

El importe mínimo y máximo de participación y los límites de premio máximo son establecidos por el operador en las presentes reglas del juego.

Los tipos de apuestas que se ofrecen pueden modificarse de vez en cuando.

No se permiten la cancelación de apuestas una vez confirmadas por el jugador.

El resultado del juego de azar se mostrará instantáneamente al jugador, una vez finalizada la secuencia de eventos virtualizados y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.

La secuencia de eventos virtualizados tiene una duración media superior a 30 segundos.

Las ganancias se reflejan en la cuenta de los jugadores después de que se muestran los resultados del evento. En algunas ocasiones, la actualización del saldo puede demorarse unos minutos.

El mal funcionamiento del sistema anula todas las jugadas y pagos.

La lentitud en la conexión del dispositivo del usuario en la gestión de operaciones o en la visualización de la animación, no afecta al funcionamiento del sistema, ni a la capacidad de este para ejecutar el juego y determinar su resultado. En caso de que el usuario pierda la conexión de su dispositivo, durante la ejecución del juego de azar, este seguirá el flujo previsto.

Si el jugador recupera la conexión, el juego de azar se mostrará en el mismo estado que cuando se perdió la misma.

En caso de que alguno de los componentes necesarios para la inicialización del juego de azar, no se encuentren cargados en el momento del inicio de la ejecución de este, no se llevará a cabo dicha ejecución.

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

Aunque se produce en raras ocasiones, debido a la naturaleza de la transmisión (streaming), los comentarios sobre la secuencia de eventos virtualizados y la información mostrada en estos pueden no estar sincronizados. En cualquier caso, este hecho no afecta en el resultado.

Los participantes (caballos, perros, conductores, equipos...) de los juegos de azar, nunca son eliminados de los juegos de azar.

No existen los empates en los juegos de azar sobre eventos virtualizados de carreras.

5. TABLA DE PREMIOS

Una vez seleccionado el evento, se desplegará la tabla de premios prevista para ese evento. La tabla de premios indica la combinación ganadora, su probabilidad y el premio para cada resultado. Las combinaciones previstas son:

Combinación	Descripción
Resultado del partido	Predecir el resultado final del evento, siendo (1) para la victoria del equipo local, (2) para la victoria del equipo visitante y (X) si el evento acaba en empate
Doble resultado (Descanso/Final)	Predecir el resultado al descanso y final del evento, siendo (1) para la victoria del equipo local, (2) para la victoria del equipo visitante y (X) si el evento acaba en empate. Por ejemplo, (1/X) indica la victoria del equipo local en el descanso del evento y el empate al final del evento
Doble oportunidad	Predecir el resultado final del evento, siendo (12) para la victoria del equipo local o del equipo visitante, (1X) para la victoria del equipo local o si el evento acaba en empate y (X2) para la victoria del equipo visitante o si el evento acaba en empate.
Goles totales	Predecir el número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante) al final del evento
Resultado correcto	Predecir el resultado exacto de goles marcados por cada uno de los equipos (local y visitante) al final del evento

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

O/U 1.5	<p>Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p> <p>Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 2 o más goles.</p>
O/U 2.5	<p>Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0, 1 o 2 goles.</p> <p>Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 3 o más goles.</p>
O/U 3.5	<p>Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0, 1, 2 o 3 goles.</p> <p>Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 4 o más goles.</p>
Primer equipo goleador	Predecir el equipo que marcará el primer gol del evento, siendo (1) si el primer gol es marcado por el equipo local, (2) si el primer gol es marcado por el equipo visitante y (0) si ninguno de los dos equipos marca gol.
Minuto del primer gol	Predecir el rango de tiempo en el que se marcará el primer gol. Por ejemplo (31-45) indica que el primer gol se marcará en el periodo de tiempo entre el minuto 31 y 45. En caso de seleccionar (Sin gol) significa que ninguno de los dos equipos marca gol.
Primer goleador	Predecir el jugador [(número de camiseta)- equipo] que marcará el primer gol del evento
Handicap -1	Predecir el resultado final del evento, siendo (1) para la victoria del equipo local por más de 1 gol de diferencia, (2) para la victoria del equipo visitante por más de 1 gol de diferencia y (X) si la diferencia de goles entre ambos equipos es de 1 gol.
Handicap asiático	Predecir el resultado final del evento después de aplicar la desventaja de goles indicada, siendo (1) para la victoria del equipo local después de aplicar la desventaja de goles indicada y (2) para la victoria del equipo visitante después de aplicar la desventaja de goles indicada.
Más/Menos asiático	Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, inferior al número de goles indicado.

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

	Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, superior al número de goles indicado.
Gol: Gol al final	Predecir si ambos equipos (local y visitante) marcarán gol durante el evento, siendo “Si” si ambos equipos marcan gol durante el evento y “No” si uno de los dos equipos o ninguno de los dos equipos marca un gol durante el evento.
Gol: Gol la descanso	Predecir si ambos equipos (local y visitante) marcarán gol antes del descanso del evento, siendo “Si” si ambos equipos marcan antes del descanso del evento y “No” si uno de los dos equipos o ninguno de los dos equipos marca un gol antes del descanso del evento.
1X2 & Over/Under 1.5	<p>Predecir el resultado final del evento y si el número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, es superior o inferior a 2 goles. Siendo:</p> <p>“1O” para la victoria del equipo local y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 2 o más goles.</p> <p>“1U” para la victoria del equipo local y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p> <p>“2O” para la victoria del equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 2 o más goles.</p> <p>“2U” para la victoria del equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p> <p>“XO” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 2 o más goles.</p> <p>“XU” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p>
1X2 & Over/Under 2.5	<p>Predecir el resultado final del evento y si el número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, es superior o inferior a 3 goles. Siendo:</p> <p>“1O” para la victoria del equipo local y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 3 o más goles.</p> <p>“1U” para la victoria del equipo local y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0, 1 o 2 goles.</p>

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

	<p>“2O” para la victoria del equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 3 o más goles.</p> <p>“2U” para la victoria del equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0, 1 o 2 goles.</p> <p>“XO” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, de 3 o más goles.</p> <p>“XU” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y un número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante), al final del evento, entre 0, 1 o 2 goles.</p>
1X2 y Gol: Gol	<p>Predecir el resultado final del evento y si ambos equipos (local y visitante) marcarán gol durante el evento. Siendo:</p> <p>“1G” para la victoria del equipo local y ambos equipos marcan gol durante el evento.</p> <p>“1NG” para la victoria del equipo local y uno de los dos equipos o ninguno de los dos equipos marca un gol durante el evento.</p> <p>“2G” para la victoria del equipo visitante y ambos equipos marcan gol durante el evento.</p> <p>“2NG” para la victoria del equipo lo visitante y uno de los dos equipos o ninguno de los dos equipos marca un gol durante el evento.</p> <p>“XG” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y ambos equipos marcan gol durante el evento.</p> <p>“XNG” para el empate entre el equipo local y equipo visitante y uno de los dos equipos o ninguno de los dos equipos marca un gol durante el evento.</p>
Equipo 1 Más/Menos 1.5	<p>Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por el equipo local, al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p> <p>Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por el equipo local, al final del evento, de 2 o más goles.</p>
Equipo 2 Más/Menos 1.5	<p>Predecir “Debajo” para un número total de goles marcados por el equipo visitante, al final del evento, entre 0 o 1 goles.</p> <p>Predecir “Encima” para un número total de goles marcados por el equipo visitante, al final del evento, de 2 o más goles.</p>

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

Equipo 1 Gol/No Gol	Predecir si el equipo local marcará gol durante el evento, siendo “Si” si el equipo local marca gol durante el evento y “No” si el equipo local no marca gol durante el evento.
Equipo 2 Gol/No Gol	Predecir si el equipo visitante marcará gol durante el evento, siendo “Si” si el equipo visitante marca gol durante el evento y “No” si el equipo visitante no marca gol durante el evento.
Goles en total Impar/Par	Predecir si el número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante) al final del evento, es un número par o impar. Siendo “par” si el número total de goles marcados por ambos equipos es un número par e “impar” si el número total de goles marcados por ambos equipos es un número impar.
Multigoles	Predecir el número total de goles marcados por ambos equipos (local y visitante) al final del evento, está dentro de alguno de los rangos previstos. Siendo: “0-2” para un número total de goles marcados por ambos equipos de 0, 1 o 2 goles “1-3” para un número total de goles marcados por ambos equipos de 1, 2 o 3 goles “2-4” para un número total de goles marcados por ambos equipos de 2, 3 o 4 goles “>4” para un número total de goles marcados por ambos equipos de más de 4 goles
Resultado al descanso	Predecir el resultado al descanso del evento, siendo (1) para la victoria del equipo local, (2) para la victoria del equipo visitante y (X) si el evento acaba en empate

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

6. PANTALLAS

The screenshot displays the KIRON betting interface. At the top left, a live match video feed shows CHE 2-0 ARS with a large red 'DEMO' watermark. A blue arrow labeled 'Visor eventos' points to this feed. To the right, a 'Boletin' (bulletin) window shows a betting slip for a match on 20/09/21 at 18:00. It includes a 'SIMPLE' vs 'MULTIPLES' toggle, a selection of 1, 5, 10, 50, and 100 units, and a 'Ganar: 3.41' amount. The slip shows 'APUESTA' (bet) and 'GANANCIA TOT' (total profit) of 3.41. A blue arrow labeled 'Boleto apuestas' points to this window. Below the video, a table of odds is shown with columns for 'RESULTADO DEL PARTIDO', 'DOBLE OPORTUNIDAD', and 'RESULTADO AL DESCANSO'. A blue arrow labeled 'Eventos' points to the table. Below the table, a 'Tabla premios' (prize table) lists various betting options like 'RESULTADO DEL PARTIDO', 'HÁNDICAP -1', etc., with expandable arrows. A blue arrow labeled 'Tabla premios' points to this section. At the top right of the interface, there are icons for 'Ayuda' (help) and 'Ocultar visor eventos' (hide event viewer).

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito