

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	2
2. BASES “Chessbyme 2017”	2
2.1 ¿Quién puede participar?	2
2.2 ¿En qué consiste el Campeonato?	4
2.3 ¿Dónde se disputa el Campeonato?	4
2.4 ¿Cuántas categorías hay?	4
2.5 Los torneos clasificatorios.....	4
Calendario de los torneos online	4
Cómo se juegan los torneos online en ICC	5
Interfaz de usuario.....	5
Elementos principales de la interfaz.....	6
Mecanismo de juego de TORNEOS.....	7
TORNEO N° 1	8
Torneo de prueba (Jueves 21/12/2017 a las 21:00 h.).....	8
TORNEO N° 2	8
Torneo clasificatorio (Viernes 22/12/2017 a las 21:00 h.).....	8
2.6 Quiénes clasifican a la Fase Final	9
Fase Final	9
Cuartos de final	9
Semifinales.....	9
Gran Final	10
2.7 Premios.....	10
Otros premios	10
Observaciones.....	11
2.8 Reglamento oficial de la competición.....	12

1. INTRODUCCIÓN

Decía Goethe “*El ajedrez es prueba de inteligencia*”. Han pasado doscientos años y la frase permanece vigente, el ajedrez nos sigue evocando ideas como inteligencia, dificultad y estrategia.

Como fiel reflejo de ello, la enseñanza del ajedrez en los centros escolares es cada día más frecuente y mejor valorado. La belleza de enseñar el Ajedrez como una herramienta de desarrollo educativo transversal al currículo y personal, es que ayuda a modelar el carácter del estudiante y estimula su mente, desarrollando y potenciando sus habilidades innatas, en tanto que como juego le divierte. Como resultado, chicos y chicas se convertirán en pensadores más críticos, solucionarán de forma más rápida y eficaz problemas complejos y tomarán mejores decisiones.

Tampoco es casualidad que la imagen de este juego milenario venga siendo utilizada de modo recurrente por grandes empresas, con lemas tales como “*Haga su mejor jugada*” o “*Planifique su futuro*”. Y es que los ajedrecistas de élite son expertos en la solución de problemas, además, en escenarios competitivos de gran complejidad e incertidumbre. Se puede afirmar con rotundidad que, en el llamado *deporte de la mente*, la excelencia en el gobierno de los procesos de toma de decisiones alcanza grados de exigencia máximos.

El Ajedrez se adapta como anillo al dedo a Internet, motivo por el que se ha convertido en una práctica muy popular entre los jóvenes y aficionados de todas las edades, siendo considerado desde hace años como uno de los reyes de los “juegos de estrategia” en línea. La Federación Internacional de Ajedrez – FIDE - calcula que en todo el mundo hay más de 100 millones de personas que lo practican a través de Internet.

Y es precisamente en el ámbito lúdico y formativo que ofrece Internet, donde TELEFÓNICA lleva apostando más de 15 años, siendo una de las primeras multinacionales a nivel mundial, a través de programas educativos pioneros como EducaRed y ahora desde STEMbyme.

Siguiendo esa estela, TELEFÓNICA EDUCACIÓN DIGITAL, en adelante la Organización, convoca su “**Chessbyme 2017**” a través de la plataforma STEMbyme, la plataforma para niños y jóvenes, basada en el aprendizaje a través del entretenimiento y la diversión con especial incidencia en los conocimientos STEM (Science, Technology, Engineering y Mathematics) con el fin de ayudarles en sus dudas, pero también despertar vocaciones científicas y tecnológicas.

2. BASES “Chessbyme 2017”

2.1 ¿Quién puede participar?

Pueden participar gratuitamente todos los usuarios de [STEMbyme](#). La participación no tiene límite de edad, no obstante, los ganadores deben tener menos de 20 años. Los empleados y personas relacionadas con la Organización del Campeonato y de sus familiares en primer grado no podrán ser ganadoras ni participar.

Los participantes menores de edad deberán contar con el consentimiento de sus padres o representantes legales para participar en el Campeonato. Los padres o representantes legales podrán cancelar en todo momento la participación en el Campeonato de los participantes mediante el envío de una carta a la Organización a la siguiente dirección: info@stembyme.com

La Organización se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier concursante que no reúna los requisitos descritos en las presentes Bases y términos de participación.

Se permitirá una única participación por cada persona. Si los participantes contraviniesen esta obligación, quedarían descalificados. La Organización bajo su único criterio y subjetividad, determinará si considera que un perfil es falso o duplicado, excluyendo los perfiles sin que tenga que mediar comunicación alguna al titular de los mismos.

En caso de no cumplirse alguno de estos requisitos, la Organización podrá retirar a los participantes de la selección de los ganadores.

El plazo para participar en el Campeonato será el indicado en los distintos retos, todo ello en horario peninsular español.

La Organización se reserva el derecho de no incorporar aquellos nombres o imágenes utilizados que sean indecorosos, propiedad de terceros, que contengan marcas o elementos protegidos, o en general que contravengan el espíritu del Campeonato. En este supuesto, el usuario o participante perderá su derecho de participación en el mismo.

La Organización podrá solicitar toda la documentación que considere necesaria para comprobar que los Ganadores cumplen con todos los requisitos establecidos en las presentes Bases.

2.2 ¿En qué consiste el Campeonato?

El “Chessbyme 2017” consiste en un torneo clasificatorio de ajedrez online. Dicho torneo clasifica a ocho jugadores menores de 20 años para la **Fase Final online**. Además, se celebrará un torneo de prueba – sin efecto en la clasificación – a fin de que los usuarios de STEMbyme se familiaricen con la plataforma de juego del Internet Chess Club.

2.3 ¿Dónde se disputa el Campeonato?

La competición se llevará a cabo en la zona de juego del Internet Chess Club (ICC), líder mundial en servicios premium de ajedrez por Internet. Esta página de ajedrez online le aparecerá al usuario de STEMbyme cuando se registra por primera vez en el formulario de inscripción al torneo online.

- El enlace web a la competición es este:

<https://www.stembyme.com/web/reto-chessbyme-2017>

La primera vez, el usuario únicamente necesitará registrar un nickname (alias), a fin de que el sistema pueda contabilizar en ICC sus resultados. Este nickname (alias) será público.

En esta página de juego, el usuario podrá jugar partidas contra otros usuarios del ICC, a fin de practicar el juego y familiarizarse con la plataforma. **Tales partidas no tendrán ninguna validez para la clasificación en el “Chessbyme 2017”.**

2.4 ¿Cuántas categorías hay?

El Campeonato online tendrá una categoría única y no distinguirá edad, país, nivel de juego o cualquier otro filtro.

2.5 Los torneos clasificatorios

Calendario de los torneos online

- **Torneo de prueba:** jueves, 21 diciembre a las 21:00 h. España (18:00 h. Sao Paulo / 15:00 h. server en New York).
- **Torneo clasificatorio:** viernes, 22 diciembre a las 21:00 h. España (18:00 h. Sao Paulo / 15:00 h. server en New York).
- **Final KO entre 8 jugadores menores de 20 años (desde 1/4 de final):** sábado 23 diciembre a las 21:00 h. (18:00 h. Sao Paulo / 15:00 h. server en New York).

Cómo se juegan los torneos online en ICC

Interfaz de usuario

La pantalla de juego de ICC tiene este aspecto:

Torneo



Elementos principales de la interfaz



1. INSCRIPCIÓN

Este botón se deberá pulsar para jugar cada torneo. Solo se pulsa una vez, al comienzo de cada torneo. De esa manera el sistema sabe que un usuario está en la lista de jugadores para ese torneo.

2. CLASIFICACIÓN

Cuando un torneo está en marcha, muestra una página web con la clasificación provisional tras la última ronda.

3. JUGAR

Cuando no hay torneo, desde este botón se puede retar a los jugadores online de ICC para jugar partidas amistosas. **No debe usarse durante un TORNEO.**

4. RETAR A ALGUIEN

Igual que el botón anterior, pero para invitar a un usuario en concCampeonato.

5. CONSOLA

Activa/Desactiva la ventana de CHAT.

6. SALAS DE CHAT

Muestra otros canales de CHAT de ICC.

7. HISTORIAL

Muestra las últimas partidas jugadas por el usuario en ICC en una tabla que permite consultarlas y reproducirlas.

8. OPCIONES

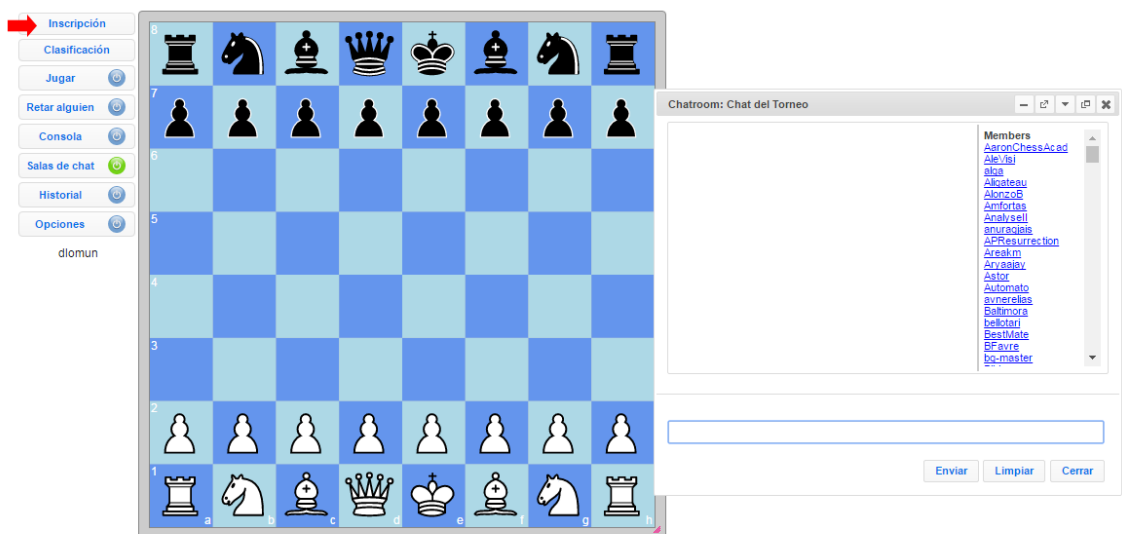
Opciones de configuración de la interfaz.

9. NOMBRE DE USUARIO EN ICC

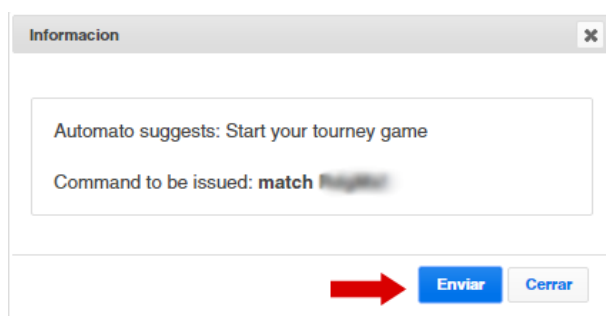
Mecanismo de juego de TORNEOS

- Los participantes en el “Chessbyme 2017” tendrán que estar conectados 5 o 10 minutos antes del comienzo de cada torneo.
- Una vez conectado, y cuando sean las 21:00 h. (hora de comienzo del torneo) o bien cuando salga el oportuno mensaje informativo en la ventana de chat, el usuario tendrá la obligación de pulsar el botón **INSCRIPCIÓN**. De esa forma, el sistema sabrá que está incluido en ese torneo.

Ajedrez



- A partir de ese momento, el sistema irá enviando las partidas de cada ronda en una ventana emergente. **Hay que ACEPTAR esta ventana SIEMPRE**, pues de lo contrario, perderá automáticamente la partida.



- Aunque hayamos aceptado la ventana de partida, esta no dará comienzo hasta que ambos jugadores **ACEPTEN**. Este mismo mecanismo se utilizará para todas las rondas, hasta la finalización del torneo. Si alguno de los jugadores tarda mucho en **ACEPTAR** la ventana de partida, el árbitro principal del torneo – Tournament Director – **podrá otorgar directamente la victoria a su rival**.

- En la ventana de **CHAT**, irán apareciendo mensajes informativos del torneo. **Para ver esta consola, los usuarios deben activarla en el menú izquierdo de la plataforma de ICC.**
- **Mientras se juegue un torneo STEMbyme no se podrá jugar ninguna otra partida que no sean las del propio TORNEO.** Ni siquiera si el jugador ha terminado su partida de la ronda en curso. Ello puede acarrear perder la siguiente partida de torneo al no estar listo. Solo después de la finalización de un torneo, el usuario podrá jugar con otros usuarios de ICC.

TORNEO N° 1

Torneo de prueba (Jueves 21/12/2017 a las 21:00 h.)

A fin de que los participantes conozcan la dinámica de los torneos clasificatorios y se familiaricen con la plataforma de juego, se celebrará un torneo de prueba, **cuyos resultados no computarán para la clasificación en la Fase Final online.**

- Se jugará el jueves, 21 de diciembre de 2017.
- Consistirá en un sistema suizo a 9 rondas, con partidas de ritmo 3/0 (3 min. para cada jugador para toda la partida).
- El torneo comenzará a las 21:00 h. España (15:00 h. del server). Se puede ver las equivalencias horarias en este enlace:
<http://www.timeanddate.com/worldclock/>
- Todos los participantes deberán estar conectados a la página de juego de ICC en STEMbyme, al menos 10 minutos antes del comienzo.
- **Si un participante conecta más tarde,** podrá jugar el torneo, siempre y cuando lo haga antes del comienzo de la cuarta ronda. En este caso especial, tendrá que seguir las instrucciones que le aparecerán en la **Consola del Sistema de ICC.**
- Cada ronda dura una media de 10-15 minutos, de forma que el tiempo medio de duración del torneo será de unas dos horas.
- Los usuarios podrán consultar en tiempo real la clasificación y resultados de cada ronda, pero la **clasificación final definitiva,** solo será visible **el día siguiente, en la página de STEMbyme del campeonato.** Esto es así, porque el Comité de Competición se reserva la facultad de analizar las partidas y posibles reclamaciones.

TORNEO N° 2

Torneo clasificatorio (Viernes 22/12/2017 a las 21:00 h.)

Se utilizarán los mismos parámetros del Torneo de prueba anterior.

- Se jugará el viernes, 22 de diciembre de 2017.
- El torneo comenzará a las 21:00 h. España (15:00 h. del server). Se puede ver las equivalencias horarias en este enlace:
<http://www.timeanddate.com/worldclock/>

2.6 Quiénes clasifican a la Fase Final

Cada uno de los Torneos Clasificatorios seleccionan a los **cuatro mejores clasificados, menores de 20 años**. En caso de que uno de los participantes ya estuviera clasificado del torneo-1 clasificatorio, pasaría la plaza al siguiente mejor clasificado.

Fase Final

- Se jugará el domingo, 23 de diciembre de 2017.
- El torneo comenzará a las 21:00 h. España (15:00 h. del server). Se puede ver las equivalencias horarias en este enlace:
<http://www.timeanddate.com/worldclock/>

Cuartos de final

- Los emparejamientos se realizarán mediante el sistema siguiente: 1-8, 2-7, 3-6, y 4-5, según el ranking inicial, previamente anunciado en la web de STEMbyme.
- Se celebrarán 4 partidas de ritmo 3/0 (tres minutos de reflexión para toda la partida, para cada jugador).
- En la primera de ellas, el jugador de mejor ranking conducirá blancas y en la segunda, las negras.
- En caso de que alguno de los jugadores llegue a un 2,5 favorable (dos victorias y un empate), pasará a Semifinales.
- En caso de empate en un match 2-2, se celebrará una partida mediante el sistema “Armageddon” (muerte súbita). En ella, las blancas serán conducidas por el rival de mejor ranking. El ritmo de juego será de 4/0 para las blancas y 3/0 para las negras. Si la partida termina en tablas, ganará el match el conductor de negras.

Semifinales

- Los emparejamientos se realizarán mediante el sistema siguiente: 1-4, y 2-3, según el ranking inicial, previamente anunciado en la web de STEMbyme.
- Se celebrarán 4 partidas de ritmo 3/0 (tres minutos de reflexión para toda la partida, para cada jugador).
- En la primera de ellas, el jugador de mejor ranking conducirá blancas y en la segunda, las negras.
- En caso de que alguno de los jugadores llegue a un 2,5 favorable (dos victorias y un empate), pasará a la Gran Final.
- En caso de empate en un match 2-2, se celebrará una partida mediante el sistema “Armageddon” (muerte súbita). En ella, las blancas serán conducidas por el rival de mejor ranking. El ritmo de juego será de 4/0 para las blancas y 3/0 para las negras. Si la partida termina en tablas, ganará el match el conductor de negras.

Gran Final

- Se celebrarán 4 partidas de ritmo 3/0 (tres minutos de reflexión para toda la partida, para cada jugador).
- En la primera de ellas, el jugador de mejor ranking conducirá blancas. En las siguientes irán alternando el color.
- En caso de que alguno de los jugadores llegue a un 2,5 favorable (dos victorias y un empate), se proclamará Campeón.
- En caso de empate en un match 2-2, se celebrará una partida mediante el sistema "Armageddon" (muerte súbita). En ella, las blancas serán conducidas por el rival de mejor ranking. El ritmo de juego será de 4/0 para las blancas y 3/0 para las negras. Si la partida termina en tablas, ganará el match el conductor de negras.

2.7 Premios

PUESTO	PREMIO
1º	Clase Magistral online 2 h. con un Gran Maestro Internacional (1)
2º	Clase Magistral online 2 h. con un Maestro Internacional (2)
3º-4º	Clase Magistral online 2 h. con un Maestro FIDE (3)
1º-4º	Pack "ORO" de productos de ajedrez (4)
5º-8º	Pack "PLATA" de productos de ajedrez (5)
9º-16º	Pack "BRONCE" de productos de ajedrez (6)

Otros premios

Además, se sorteará entre todos los participantes merchandising de STEMbyme.

La Organización se reserva el derecho a sustituir el premio por otro de igual o superior valor.

La Organización podrá solicitar toda la documentación que considere necesaria para comprobar que los ganadores cumplen con todos los requisitos establecidos en las presentes Bases. Para poder entregar el Premio de forma adecuada, será imprescindible aportar la documentación que la Organización solicite debidamente cumplimentada. En caso de no enviar dicha documentación en el plazo establecido por la Organización, los ganadores perderán su condición. Igualmente, los restantes fuera de los anteriores no tendrán derecho a percibir ningún tipo de premio y la Organización no les entregará ninguno, incluso si los anteriores no pudiesen recibir el premio de acuerdo a estas Bases Legales.

La garantía de los premios la tendrá la Organización, en cumplimiento de las exigencias legales y en caso de defecto se pondrá el Ganador en contacto con esta para tratar de subsanar el posible error o defecto sujeto a las condiciones generales que haya establecido el vendedor. En ningún

momento la Organización dará esta al Ganador protegiendo en todo caso sus derechos como adquirente y no siendo responsable de cualquier defecto ni debiendo sustituirla en este caso.

Los Ganadores tienen derecho a renunciar al Premio, pero en ningún caso podrán canjearlo por otro distinto, ni por su importe en metálico.

El nombre de los Ganadores será publicado en la página web www.stembyme.com el 08/01/2017, para lo cual el participante expresamente acepta la publicación de su nombre para cualquier difusión o comunicación, y en cualquier soporte, relacionada con el presente Campeonato, sin ninguna contraprestación. Con tal fin, se informará de la finalización del Campeonato con enlace a una nota en la que constarán los nombres de los ganadores de los premios.

Asimismo, la Organización podrá remitir un email al correo personal de los Ganadores el 08/01/2017.

Los Ganadores deben aceptar expresamente su condición y materializar dicho premio en un plazo inferior a una semana, siete días naturales, desde dicha fecha. Tras este plazo, el Ganador perderá su condición eximiendo a la Organización de cualquier responsabilidad y podrá otorgar el premio al siguiente en la tabla de clasificación.

La Organización hará todo lo posible por hacer llegar el premio a los ganadores siempre que no suponga gastos adicionales esta entrega. En caso de conllevar gastos adicionales para su entrega, deberán ser asumidos por el ganador. En caso de no aceptarlos, no tendrán derecho a ningún tipo de compensación y supondrá un rechazo expreso al premio.

En el supuesto de que los Ganadores del Campeonato sean personas menores de edad, la aceptación del Premio deberá hacerse en todo caso por parte de sus padres o representantes legales.

Observaciones

- (1) La clase magistral del Gran Maestro tendrá una duración de 2 horas, distribuidas en una sesión privada, que se desarrollará en el Internet Chess Club. El GM se pondrá de acuerdo con el premiado, para determinar la fecha y horario.
Además, incluye todos los artículos incluidos en el PACK ORO.
- (2) La clase magistral del Maestro Internacional tendrá una duración de 2 horas, distribuidas en una sesión privada, que se desarrollará en el Internet Chess Club. El GM se pondrá de acuerdo con el premiado, para determinar la fecha y horario.
Además, incluye todos los artículos incluidos en el PACK ORO.
- (3) La clase magistral del Maestro FIDE tendrá una duración de 2 horas, distribuidas en una sesión privada, que se desarrollará en el Internet Chess Club. El MI se pondrá de acuerdo con el premiado, para determinar la fecha y horario.
Además, incluye todos los artículos incluidos en el PACK ORO.
- (4) El pack "ORO" contiene los siguientes artículos:
 - [54 vídeos "Los 100 finales que hay que saber"](#) (GM Jesús de la Villa).
 - [Suscripción a la revista de ajedrez "Peón de Rey"](#) en formato Digital por 2 años.

- [Suscripción PREMIUM](#) a ICC por 2 años.
- (5) El pack “PLATA” contiene los siguientes artículos:
- [54 vídeos “Los 100 finales que hay que saber”](#) (GM Jesús de la Villa).
 - [Suscripción PREMIUM](#) a ICC por 1 año.
- (6) El pack “BRONCE” contiene los siguientes artículos:
- [Suscripción a la revista de ajedrez “Peón de Rey”](#) formato Digital por 6 meses.
 - [Suscripción PREMIUM](#) a ICC por 1 año.

IMPORTANTE

Para recibir los premios es imprescindible que los datos de registro o de contacto por email sean fehacientes.

2.8 Reglamento oficial de la competición

1. La participación en estos torneos implica necesariamente la aceptación de estas Bases Generales de Torneos, [Código de Conducta del Internet Chess Club](#), así como las normativas de rango superior para los casos no contemplados en éstas, como la Reglamentación [FIDE](#).
2. Los jugadores que utilicen asistencia de cualquier tipo (humano o programas de ordenador) serán expulsados del torneo, pudiendo además ser expulsados de forma permanente del portal. El Internet Chess Club – ICC - pone a disposición de los administradores de la competición las herramientas necesarias para detectar este tipo de actuaciones fraudulentas.
3. Dadas las características de la competición, las decisiones de los administradores durante el desarrollo de la competición serán finales, no aceptándose reclamaciones que pudieran afectar al desarrollo online del torneo. Tampoco están sujetas a revisión las decisiones automáticas que pueda determinar el propio sistema (trampas detectadas, sanciones, desconexiones, latencia de red, posiciones de tablas, etc.).
4. **Los resultados en los torneos, así como las tablas de clasificación en tiempo real, serán consideradas "provisionales". El día siguiente a cada uno de los torneos, se publicarán las clasificaciones definitivas en la web de STEMbyme.**
5. La única reclamación posible por parte de los participantes se refiere al posible uso de ayuda externa por parte de algún jugador. En este caso, el procedimiento obligatorio es el siguiente:
6.
 - El jugador que reclama mandará un email a carpatos@chessclub.com exponiendo de forma clara sus sospechas y enviando el PGN correspondiente a la partida o partidas.
 - El Comité de Competición, formado por el equipo de titulados internacionales de Chess Education and Technology SL (CET) y técnicos del Internet Chess Club (ICC), revisará - si lo cree necesario - la partida o partidas y emitirá un dictamen privado al

reclamante, que será inapelable. En su caso, adoptará las medidas que estime oportunas, como la descalificación del jugador infractor.

- El plazo para enviar una reclamación expirará a las 6 horas de terminado el torneo, objeto de la reclamación.
7. Los jugadores que retrasan el torneo por cualquier razón pueden ser eliminados a discreción del director del torneo. Los motivos pueden ser, entre otros: comenzar las partidas tarde, desconectar constantemente, lag (retardo en llegada de la jugada debido a una deficiente conexión de Internet), no aceptar Campeonatos. La determinación del lag aceptable será de 1.000 ms. Los usuarios que tengan un lag mayor podrán ser automáticamente eliminados por el sistema.
 8. La Dirección del Torneo podrá expulsar del torneo a todo jugador que ofrezca un nombre falso o cualquier otra información no verdadera a la hora de hacer su registro de usuario o inscripción en el campeonato.
 9. En el caso de que un jugador sea descalificado de un torneo, la Dirección del Torneo del torneo podrá determinar que se dé por perdida la partida de ese jugador, si el fallo se determina en la ronda correspondiente - y el punto será para su adversario. Sin embargo, los resultados del jugador en las rondas previas no serán revertidos.
 10. Los jugadores que desconectan frecuentemente durante el torneo, en la siguiente ronda podrán ser eliminados del torneo y pueden tener denegado su posterior participación en cualquier otro torneo de STEMbyme o ICC.
 11. Los jugadores clasificados para la Fase Final estarán a disposición de la Organización, al objeto de poder verificar sus datos personales (cuyos nombres y apellidos podrán ser publicados al entrar en la relación de premiados), realizar una entrevista o comentarios sobre algunas partidas, que serán publicadas por STEMbyme y sitios colaboradores. Además, la organización deberá poder contactar con estos jugadores, para informarles de cualquier novedad sobre la competición.

En caso necesario, se les requerirá para que envíen por fax o por correo electrónico o postal documento acreditativo de identificación y/o copia de matrícula escolar o universitaria. Por ello, es esencial que se haya provisto una correcta información en sus datos de usuario.

El arbitraje, dirección técnica y la coordinación general del torneo estarán a cargo de un equipo de administradores de CET y de ICC.

La participación en el Chessbyme 2017 supone la aceptación íntegra a las presentes bases y reglamento. La Organización queda facultada para eliminar del Campeonato a los participantes que no cumplan con los requisitos mencionados en los párrafos anteriores o que intenten participar atentando contra lo recogido en estas bases.

Se pone en conocimiento de los participantes que los datos recabados serán incluidos en el fichero "TLS USUARIOS PRODUCTOS" fichero automatizado de datos de carácter personal propiedad de

TED. Este fichero automatizado ha sido correctamente registrado en la Agencia Española de Protección de Datos y su finalidad es el registro de los datos básicos de los usuarios de los productos de Telefónica Educación Digital, S.L.U. a través de su web.

En cualquier momento, los participantes en el Reto (o, en su caso, sus padres o representantes legales) podrán acceder a dicho fichero con la finalidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición respecto a sus datos personales, de conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Dichos derechos podrán ejercitarse mediante comunicación escrita acompañada de una fotocopia del D.N.I. y dirigida a la sede de TED sita Distrito Telefónica – Edificio Oeste 1 – planta 4. Calle Ronda de la Comunicación s/n. 28050 Madrid (Ref. Protección de Datos – Chessbyme, a la dirección arriba indicada). El participante será el único responsable a causa de la cumplimentación de los formularios con datos falsos, inexactos, incompletos o no actualizados.

Por el mero hecho de participar en el sorteo, los participantes autorizan a la Organización, a utilizar su nombre, apellidos e imagen, a los exclusivos efectos de difusión del Campeonato científico o las acciones que en las presentes Bases Legales regulan, para que sean publicados en la web de inscripción, o en la designada por la Organización, y en las diferentes redes sociales: Facebook, Twitter, y las que considere oportunas, así como en medios de comunicación internos o externos existentes en la actualidad y los que pudieran desarrollarse a futuro, sin que dicha utilización le confiera derecho de remuneración o beneficio alguno, con excepción hecha, en su caso, de los beneficios que implica la participación en el Campeonato científico, sin límite geográfico ni temporal.

Todo ello, con la única salvedad y limitación de aquellas utilizaciones o aplicaciones que pudieran atentar al derecho al honor, a la moral y/o al orden público, en los términos previstos en la legislación vigente en cada país. Queda prohibida la difusión de las imágenes para cualquier otro uso diferente al pactado, salvo autorización expresa por parte del padre o tutor.

Al Premio del presente Campeonato le será de aplicación todas las disposiciones de carácter fiscal pertinentes según la legislación española en vigor. A tal fin, para ostentar la condición de Ganador será requisito indispensable que éste remita a la Organización fotocopia de su DNI, tarjeta de residencia u otro documento válido a efectos fiscales. En el caso de que el Ganador sea menor de edad y no disponga de DNI u otro documento válido a efectos fiscales, los padres o tutores legales del mismo podrán ser beneficiarios del Premio debiendo aportar fotocopia de su DNI, tarjeta de residencia u otro documento válido a efectos fiscales. En ningún caso, la Organización será responsable de la carga fiscal ni de su tratamiento ni aconsejará acerca de este. Así, será responsable únicamente el Ganador de cualquier posible consecuencia fiscal.

Respecto a las inscripciones en línea, la Organización no garantiza un acceso continuado, ininterrumpido o seguro al sitio web, y no será responsable por ninguna interrupción en el Campeonato o la página web debido a problemas técnicos o de otra índole, originados por circunstancias fuera de su control, de forma razonable.

Este Campeonato ha sido organizado de buena fe, por lo que la Organización no acepta responsabilidad alguna por pérdidas o daños ocurridos como resultado de la participación de toda persona en el Campeonato científico. Así mismo, tampoco lo hará en relación con ningún otro aspecto de todo Premio otorgado, por causas que no le sean imputables. Sus derechos como consumidor otorgados por la ley no se verán afectados. La Organización no se hace responsable de daños o perjuicios derivados de la participación en este Campeonato, o de la falta de disponibilidad de los premios debida a problemas de carácter operativo o técnico no imputables a la misma. Tampoco será responsable de posibles daños o perjuicios que se pudieran derivar de interferencias, omisiones, interrupciones, virus informáticos, averías o desconexiones, motivadas por causas ajenas a la Organización o por ataques que esta pueda sufrir y repercuta en consecuencia; de retrasos o bloqueos en el uso del sistema/ aplicación y causados por deficiencias o sobrecargas de líneas telefónicas o sobrecargas en el Centro de Proceso de Datos, en la Plataforma de Movilidad, la Plataforma de Internet en el ámbito de Personas Físicas o en otros sistemas electrónicos, siempre que se produzcan por causas ajenas a la Organización, así como de daños que puedan ser causados por terceras personas mediante intromisiones ilegítimas en el sistema elegido, fuera del control de la misma.

La Organización se reserva el derecho de dar de baja a aquellos concursantes que hagan o estén haciendo un mal uso de este Campeonato Científico, realicen actos fraudulentos, poco éticos o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que la Organización o cualquier entidad que esté ligada profesionalmente a este Campeonato detecten cualquier anomalía o sospechen que se está impidiendo el normal desarrollo del mismo, se reserva el derecho de dar de baja e incluso de retirar el Campeonato de forma automática, a todos aquellos participantes que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones fraudulentas, pudiendo además ejercer todas las acciones civiles o penales que pudieran corresponder.

La Organización se reserva el derecho a interrumpir en cualquier momento el acceso al presente Campeonato, ya sea con carácter temporal o definitivamente, por motivos de seguridad, de reestructuración o interrupción de los servicios informáticos, o cualquier otra causa justificada que así lo aconseje, sin que de ello pueda derivarse, ni responsabilidad alguna para la Organización, ni derecho a indemnización a favor de los participantes.

La Organización no será responsable:

- De la entrega de los premios.
- De las incidencias derivadas en la ejecución del presente Campeonato por causas de fuerza mayor.
- De los problemas de conexión, propios o ajenos durante cualesquiera de las pruebas propuestas o durante el periodo de participación.
- De la pérdida, rotura o destrucción del premio una vez entregado al ganador,
- Por las inscripciones perdidas, dañadas, enviadas de manera errónea o recibida con retraso, cualquiera que sea la causa.

- Por los daños derivados del uso incorrecto o inadecuado del premio, que pudieran sufrir el premiado o terceros.
- Ante cualquier daño o perjuicio que pudiera sufrir el participante como consecuencia de errores, defectos u omisiones en la información facilitada por la Organización.
- De la no recogida o aceptación del premio en el plazo de una semana, siete días naturales, desde la publicación y/o comunicación de los ganadores.

Este Campeonato podrá ser declarado desierto.

La Organización podrá cancelar el Campeonato y/o modificar estas Bases sin previo aviso por causas sobrevenidas que lo justifiquen.

Sobre los extremos y circunstancias no contempladas en las presentes Bases, la Organización se reserva el derecho de tomar las decisiones o introducir las modificaciones justas y razonables que considere más apropiadas para los participantes.

Será aplicable la legislación de España, y toda disputa será sometida únicamente a la jurisdicción de los juzgados y tribunales españoles.

La participación en el Campeonato implica la aceptación de las presentes Bases en su integridad.