



**CONVOCATORIA DE LOS PREMIOS SANTA TECLA 2024–ESI
ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA AÑO 2024
UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA**

La Escuela Superior de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha organiza cada año varios torneos dentro de las actividades culturales y académicas con motivo de la festividad de su patrona, Santa Tecla, en los que se premia a los ganadores.

Por ello, el Vicerrectorado de Transformación y Estrategia Digital de la UCLM, a propuesta de la Escuela Superior de Informática (ESI), del Aula SMOACT CGI-UCLM y del Aula Ubotica, ha dispuesto convocar estos premios bajo los principios de transparencia, publicidad, concurrencia competitiva, objetividad, igualdad y no discriminación, eficacia en el cumplimiento de los objetivos fijados por la Universidad y eficiencia en la asignación y utilización de los recursos públicos de acuerdo con las siguientes

Bases reguladoras

Primera. Objeto

Se publica esta convocatoria de los premios Santa Tecla 2024–ESI con la finalidad de premiar a los participantes de los torneos que se celebrará con motivo de la festividad de **Santa Tecla 2024**, patrona de la Escuela de Escuela Superior de Informática de Ciudad Real.

Segunda. Requisitos de los participantes.

Podrá participar cualquier persona que cumpla los siguientes requisitos:

1. Ser mayor de 18 años.
2. Para la Hackaton 2024, el campeonato de simuladores de coches ESImRacing, estar matriculado en el curso **2024-2025** en alguno de los cursos de los títulos de enseñanzas oficiales que se imparten en la Escuela de Escuela Superior de Informática de Ciudad Real de la UCLM.
3. Para el Taller-Reto de Introducción a la Visión por Computador, ser miembro de algunos de los colectivos de la UCLM (estudiantes, PDI o PAS) en el momento del cierre del plazo de presentación de solicitudes.
4. Para el Campeonato de Ajedrez, cualquier persona podrá inscribirse. Aquellos actuales estudiantes o antiguos estudiantes de la ESI podrán optar al premio a los mejores jugadores pertenecientes a la ESI, y los actuales estudiantes de la UCLM podrán optar al premio a los mejores jugadores pertenecientes a la UCLM.
5. No estar incurso en alguna de las prohibiciones para obtener la condición de beneficiario recogidas en el art. 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones. El beneficiario ha de estar al corriente de sus obligaciones legales, tributarias y ante la Seguridad Social.

Tercera. Forma y plazo de presentación de solicitudes de inscripción

1. Las solicitudes de inscripción se realizarán a través del enlace habilitado para tal propósito en la web de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real (<https://esi.uclm.es/>) siguiendo las instrucciones habilitadas para tal efecto.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 1 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			



- El plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde el día de la publicación de la convocatoria en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha hasta las **14 h. del 11 de octubre de 2024**.
- De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
- Las comunicaciones relacionadas con esta convocatoria se realizarán exclusivamente a través de la cuenta de correo electrónico aportado por el participante.

Cuarta. Premios y cuantía.

Los premios de los distintos torneos estarán dotados con las siguientes cantidades:

Torneo	Premios		Aplicación presupuestaria y patrocinador
Hackathon	Primer premio	1.000€ (mil euros)	Aula SMACT CGI-UCLM 005430048.541A.48006
	Segundo premio	500 (quinientos euros)	
	Tercer premio	200€ (dos cientos euros)	
	Cuarto premio	75 € (setenta y cinco euros)	
	Quinto premio	75 € (setenta y cinco euros)	
	Sexto premio	75 € (setenta y cinco euros)	
	Séptimo premio	75 € (setenta y cinco euros)	
Torneo de Visión por Computador	Primer premio	150€ (ciento cincuenta euros)	Aula Ubotica-UCLM 005430017.541A.48006
	Segundo premio	100€ (cien euros)	
	Tercer premio	50€ (cincuenta euros)	
ESImRacing	Primer premio	200€ (doscientos euros)	Aula SMACT CGI-UCLM 005430048.541A.48006
	Segundo premio	100 (cien euros)	
Torneo Ajedrez	Primer premio absoluto	150€ (ciento cincuenta euros)	ESI 00440470.422D.48006
	Segundo premio absoluto	75 (setenta y cinco euros)	
	Primer premio ESI	75€ (sesenta euros)	
	Segundo premio ESI	60 € (cuarenta euros)	
	Primer premio UCLM	60 € (setenta y cinco euros)	
	Segundo premio UCLM	40 € (sesenta euros)	

Quinta. Dotación presupuestaria y fiscalidad.

- La presente convocatoria cuenta con un presupuesto máximo de 3.060 € (tres mil euros con sesenta céntimos) y el premio será financiada con cargo a las aplicaciones presupuestarias de la siguiente tabla, existiendo crédito adecuado y suficiente en ambas. Esos créditos han sido debidamente retenidos con anterioridad a la fecha en la que se hace pública esta convocatoria:

Patrocinador	Premio	Aplicación presupuestaria
Aula SMACT CGI-UCLM	2.300 €	005430048.541A.48006
Aula Ubotica-UCLM	300 €	005430017.541A.48006
ESI	460€	00440470.422D.48006

- Los premios objeto de esta convocatoria estarán sujetos a retención del IRPF (Impuesto sobre la renta de personas físicas) o del IRNR (Impuesto sobre la renta de no residentes) de acuerdo con la normativa vigente.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 2 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
			
IK2VzM0o3Z			



3. El resto de las repercusiones que la obtención de los premios tenga en la fiscalidad de las personas premiadas serán por cuenta de estas, por lo que la Universidad de Castilla-La Mancha queda exonerada de cualquier responsabilidad al respecto.

Sexta. Obligaciones de los premiados.

1. La presentación de la solicitud supone la aceptación de todos los puntos de la presente convocatoria por parte del solicitante. Para los aspectos no contemplados expresamente en ella se aplicará cualquier otra normativa que para esta materia resulte procedente.
2. El incumplimiento de las bases de la convocatoria, así como la ocultación de datos, su alteración o manipulación, podrá ser causa de desestimación y, en su caso, de reintegro de las cantidades percibidas en concepto de premio.

Séptima. Compatibilidad e Incompatibilidad de los premios.

Este premio es compatible con otros recibidos previamente por el mismo trabajo, procedentes de cualquier administración o ente público o privado nacionales, de la Unión Europea o de organismos internacionales.

Octava. Descripción o desarrollo de las pruebas y características, en su caso, dependiendo del tipo de concurso.

La descripción y reglas de cada torneo están recogidas en los siguientes anexos:

Torneo	Nombre Documento
Hackathon	Anexo 1 – Hackathon.pdf
Torneo de Visión por Computador	Anexo 2 – Vision.pdf
Competición ESIImRacing	Anexo 3 – ESIImRacing.pdf
Torneo ajedrez	Anexo 4 - Torneo_ajedrez_esi.pdf

Novena. Organización

1. La organización de estos premios corresponde a la Dirección de la ESI, quien informará de todo el procedimiento y de sus distintas fases en la página web de la ESI.
2. Se habilita a la organización para resolver cualquier imprevisto sobrevenido no contemplado en estas bases, incluyendo aquellas eventualidades derivadas de las circunstancias sanitarias de cada momento.
3. Cualquier duda o consulta puede dirigirse a:
Escuela Superior de Informática (UCLM)
Dirección: Paseo de la Universidad, 4, 13071 Ciudad Real
Email: esi@uclm.es
Tel. +34 926295429

Décima. Comisión de selección, criterios de valoración, propuesta de ganador y resolución.

1. La adjudicación de los premios se llevará a cabo en régimen de concurrencia competitiva, se atenderá en todo caso a los principios de igualdad, mérito y capacidad y se velará por la correcta acreditación de los requisitos para garantizar unas condiciones de efectiva concurrencia.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 3 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			



2. Los premiados serán los equipos finalistas acorde a las reglas expuestas en los anexos indicados anteriormente. En caso de no presentarse a la final ninguno de los contendientes, no se asignará ningún premio.
3. Con el fin de velar por el cumplimiento de las reglas, y tomar decisiones en función del discurso de los acontecimientos, habrá una comisión para cada torneo (ver los anexos mencionados en el punto anterior).
4. Con todo lo anterior, la Comisión formulará la propuesta provisional de adjudicación, a la vista de la cual el Vicerrector de Transformación y Estrategia Digital de la UCLM dictará la correspondiente resolución de adjudicación provisional de los premios, que recogerá la posición de los/as solicitantes y la puntuación total que hayan obtenido, así como las solicitudes excluidas con indicación de la causa de exclusión, y dará un plazo de tres días para que los/as interesados/as puedan formular alegaciones.
5. La resolución provisional se notificará a todos/as los/as solicitantes a través de su correo electrónico institucional y se publicará tanto en el tablón de anuncios de la UCLM como en la página web del Centro.
6. Una vez terminado el plazo de alegaciones a la resolución de concesión provisional se reunirá nuevamente la Comisión de valoración para estudiar las alegaciones recibidas, tras lo que emitirá la propuesta definitiva, a la vista de la cual el órgano convocante dictará la correspondiente resolución de concesión definitiva del premio, que recogerá la posición de los/as solicitantes y la puntuación total que hayan obtenido, así como las solicitudes excluidas con indicación de la causa de exclusión. Si no hubiera alegaciones se elevará la resolución provisional a definitiva sin necesidad de que se reúna la comisión.
7. La resolución definitiva se notificará a todos/as los/as solicitantes a través de su correo electrónico institucional y se publicará tanto en el tablón de anuncios de la UCLM como en la página web del Centro. Asimismo, la resolución se publicará tanto en el tablón de anuncios de la UCLM como en la página web del Centro.
8. Los ganadores se harán públicos a través de la página web de la ESI y se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:
 - a. La comunicación de los premiados será realizada de forma pública en una ceremonia de entrega de premios cuya fecha y forma se anunciará a través de la web de la ESI.
 - b. Los premiados autorizan a la UCLM a publicar y divulgar su nombre y apellidos por diferentes vías.
9. Si la comisión considera que ninguno de los participantes ha cumplido con las normas establecidas, los premios podrán declararse desiertos.
10. Al acto de entrega del premio debe asistir el ganador. En caso de ser imposible dicha asistencia, por razones justificadas, puede ser representado por quien estime conveniente.
11. La decisión de la Comisión de Selección fundamentará y vinculará al órgano que haya de decidir la resolución final de la presente convocatoria.
12. Cada ganador deberá presentar una hoja de terceros con sus datos bancarios en el plazo un mes desde la publicación de la resolución del torneo. En caso de no presentarla, se considerará que el ganador renuncia al premio.

Página 4 de 5

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 4 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			



Undécima. Aplazamiento o suspensión del concurso

1. En casos de fuerza mayor, el organizador podrá aplazar o suspender el concurso publicándolo en los mismos medios donde se publicó esta convocatoria.
2. En caso de aplazamiento, igualmente se comunicará a los participantes esta incidencia, publicándolo en los mismos medios donde se publicó esta convocatoria.

Duodécima. Descalificaciones y penalizaciones.

A criterio motivado del órgano convocante, en cualquier momento del procedimiento, el incumplimiento de las bases de la convocatoria, así como la ocultación de datos, su alteración o manipulación, podrá ser causa de desestimación y, en su caso, de reintegro de las cantidades percibidas en concepto de premio, independientemente de las acciones legales que procedan conforme a lo establecido en LGS 38/2003. En este último supuesto se informará a la BDNS.

Décimo tercera. Recursos.

Contra la presente convocatoria, y contra la resolución de concesión, que no agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso de alzada ante el Sr. Rector Magnífico de la UCLM, en el plazo de un mes, a contar desde el día siguiente al de su publicación, de conformidad con lo establecido en los artículos 121 y 122 de la Ley 39/2015 de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

No obstante, las personas interesadas podrán optar por interponer contra esta convocatoria, y contra la resolución de concesión, recurso de reposición en el plazo de un mes, a contar desde el día siguiente al de su publicación, ante el mismo órgano que la dictó, en cuyo caso no cabrá interponer el recurso contencioso-administrativo anteriormente citado en tanto no recaiga resolución expresa o presunta del recurso de reposición, de conformidad con lo establecido en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Firmado en Albacete, en la fecha abajo indicada.
El Vicerrector de Transformación y Estrategia Digital
de la Universidad de Castilla-La Mancha
Ismael García Varea
P.D. del Rector (Resolución de 23/12/2020, DOCM de 05/01/2021)

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 5 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			



Bases Hackathon 2023



1. Los participantes deberán ser estudiantes de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real que se inscriban hasta completar el aforo del evento que cumplan el resto de los requisitos de la convocatoria.
2. La participación se realizará en equipos de hasta 2 personas.
3. Cada equipo participante deberá inscribirse en el plazo de inscripción en el enlace habilitado para tal efecto en la web de la Escuela Superior de Informática. En la inscripción deberán facilitar la siguiente información:
 - Nombre, apellidos y email de los participantes, un teléfono de contacto
 - Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo.
4. De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
5. Estructura del torneo:

La organización del evento Hackathon 2023 propondrá una serie de retos con una puntuación cada uno a resolver durante el tiempo que dura la competición. Los equipos deberán ir resolviendo los retos y acumulando los puntos que valga cada reto. Los equipos que obtengan mayor puntuación al acabar el tiempo serán los ganadores.
6. La comunicación de ganadores y entrega de premios se realizará en el acto de entrega de premios.
7. El Jurado estará formado por una comisión delegada por el director de la Escuela Superior de Informática, dirigida por:
 - Manuel Ángel Serrano Martín
 - José Antonio Cruz Lemus
 - José Ángel Martín Baos
8. El Jurado hará público su fallo el día de la entrega de premios.
9. La participación en este concurso supone la aceptación de las presentes bases.
10. El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 6 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			

ANEXO 2 DE LA CONVOCATORIA DE LOS PREMIOS SANTA TECLA 2024-ESI. ESCUELA SUPERIOR
DE INFORMÁTICA. AÑO 2024. UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

7º Taller-Reto de Introducción a la Visión por Computador Santa Tecla 2024

BASES

- 1) Podrán participar en el evento los miembros de la UCLM interesados hasta completar número de plazas de participación disponibles y que cumplan el resto de los requisitos de la convocatoria.
- 2) La participación se realizará de forma individual o por parejas.
- 3) La inscripción se realizará a través del formulario habilitado para tal propósito en la web de Escuela Superior de Informática (www.esi.uclm.es).
Los datos facilitados serán: Nombre del equipo, nombre y apellidos de los miembros del equipo, y una dirección de correo electrónico de contacto.
Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo.
- 4) Los participantes deberán llevar su propio ordenador portátil con las librerías necesarias instaladas. Para ello se les proporcionará en la plataforma del evento instrucciones para instalar las mismas y una máquina virtual con todo lo necesario preinstalado.
- 5) La primera parte del evento consistirá en un Taller en el que se impartirá una explicación que servirá como introducción a las técnicas utilizadas en el área de la Visión por Computador.
- 6) La segunda parte del evento planteará un Reto relacionado con los temas impartidos en el Taller que tendrá que ser resuelto por los participantes en un tiempo aproximado de 2 horas.
- 7) Las instrucciones del Reto y la forma de puntuarlo serán desveladas durante la realización del Taller.
- 8) Los premios de este Taller-Reto serán financiados por la empresa Ubotica Technologies a través de **Aula Ubotica-UCLM**. Se establecen 3 premios para los 3 equipos que consigan mejor puntuación en el Reto:
 - 1º Clasificado: 150 euros *
 - 2º Clasificado: 100 euros *
 - 3º Clasificado: 50 euros *

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 7 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			

- 9) El Jurado encargado de puntuar el Reto estará formada por los profesores que impartan el Taller más una comisión delegada por ellos, encabezados por:
 - Jesús Salido Tercero
 - José Luis Espinosa Aranda
 - Noelia Vallez Enano
 - 10) El Jurado hará públicos los resultados, que serán inapelables, el día de la entrega de premios.
 - 11) La participación en el Taller-Reto supone la aceptación de las presentes bases.
 - 12) El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.
- * Cada equipo nombrará un representante, el premio será entregado al representante que deberá compartirlo a partes iguales con el resto de los miembros del mismo.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 8 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			



ANEXO 3

CONVOCATORIA DE LOS PREMIOS ESI MRacing - SANTA TECLA 2024 ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA DE CIUDAD REAL UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

1. Las/os participantes deberán ser estudiantes de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real (ESI) que se inscriban hasta completar el aforo del evento.
2. La participación se realizará de manera individual.
3. Cada participante deberá inscribirse en el plazo de inscripción en el enlace habilitado para tal efecto en la web de la Escuela Superior de Informática.
4. De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
5. Estructura del torneo:
 - La organización determinará un circuito, un coche y las condiciones horarias y climatológicas de la competición. El reglaje del coche también será fijo y no podrá modificarse. Estas configuraciones serán utilizadas por todos los participantes en la competición.
 - Únicamente computará el mejor tiempo obtenido por cada uno de los participantes. Dicho tiempo corresponderá a una vuelta válida, es decir, aquella en la que no se hayan excedido límites de pista ni se haya incumplido ninguna otra norma.
 - Únicamente computarán los tiempos obtenidos en los simuladores de la ESI dentro del tiempo de competición que la organización asignará a cada participante.
 - La competición contará de:
 - PRIMERA MANGA. Todos los participantes contarán con un tiempo máximo de 20 minutos para establecer su vuelta rápida.
 - SEGUNDA MANGA. Los 8 participantes con mejores tiempos en la PRIMERA MANGA dispondrán de un tiempo máximo de 30 minutos para establecer su vuelta rápida.
 - La organización se reserva el derecho de cambiar cualquier aspecto de la configuración entre la PRIMERA y la SEGUNDA MANGA.
 - La clasificación final del torneo será establecida como la suma de los mejores tiempos obtenidos por cada participante en ambas MANGAS.
6. Se establecen dos premios para los dos participantes con mejores tiempos globales, dotados con 200€ y 100€ para el primer y segundo clasificado respectivamente.
7. La comunicación de ganadores y entrega de premios se realizará en el acto de entrega de premios de la festividad de Santa Tecla de la ESI del presente año.
8. El comité de competición estará formado por una comisión delegada por el director de la ESI, dirigida por:
 - Luis Jiménez Linares
 - José Antonio Cruz Lemus

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 9 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			

9. El comité de competición determinará los ganadores el día de la entrega de premios y su decisión será inapelable.
10. La participación en este concurso supone la aceptación de las presentes bases.
11. El comité de competición resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 10 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			

ANEXO-4
Torneo de Ajedrez Santa Tecla 2024
Bases



1 Jugadores

Torneo abierto en el que todos los jugadores competirán en el mismo Torneo.
Se admitirán un máximo de 64 jugadores.

2 Lugar de juego

Escuela Superior de Informática (ESI). UCLM. Paseo de la Universidad 4, Ciudad Real.

3 Fecha

Ver agenda de actividades en la web de la ESI.

4 Horario de juego

16:00 h Recepción y confirmación de participantes. Presentación del Torneo.
Rondas 1ª a 6ª: 16:30, 17:05, 17:40, 18:15, 18:50, 19:35 y 20:15 h.

5 Sistema de juego

Suizo. 10 minutos más 3 segundos por movimiento.

6 Premios

	Absolutos ¹	ESI ²	UCLM
Primero	150 €	75 €	60
Segundo	75 €	60 €	40
Tercero	Obsequio	Obsequio	Obsequio

¹Los jugadores tendrán derecho siempre al premio mayor que les corresponda de acuerdo con la clasificación y en ningún caso podrán ser acumulados.

²Los antiguos alumnos de la Escuela quedan contemplados en esta categoría.

7 Emparejamientos y desempates

Sistema informático.
Elo FIDE. Elo FEDA. Alfabético por apellidos.

8 Desempates

Bucholz Mediano. Bucholz Total. Progresivo.

9 Inscripciones

Formulario electrónico: Disponible en al web de la ESI

Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo y su desarrollo.

Para consultas: Club de Ajedrez de Ciudad Real, teléf. **645028295** o correo clubajedrezciudadreal@gmail.com.

10 Reglas y comportamiento

Se observarán las *Leyes del Ajedrez de la FIDE*.

Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del recito de juego. Si durante las partidas suena el móvil de un jugador, este perderá su partida (artículo 12.2).

ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 11 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			

Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (emparejamientos, resultados, clasificaciones, partidas en directo, fotografías, etc.).

En todo momento los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

La participación en este Torneo supone la aceptación de las presentes bases.

11 Jurado

Para el cumplimiento de las reglas, tomar decisiones en función del curso de los acontecimientos y dictar los ganadores, el jurado estará compuesto por el Director de la Escuela, el Árbitro del torneo y un representante de la Delegación de Alumnos de Informática.

12 Entrega de premios

En el acto de entrega de premios de las Actividades de Santa Tecla de la ESI del presente año.

13 Más información

En la página del Torneo: <https://esi.uclm.es/index.php/vida-en-la-esi/deportes-y-ocio/>

14 Organizan

Escuela Superior de Informática de Ciudad Real. UCLM

Delegación de Alumnos de Informática

Club de Ajedrez de Ciudad Real



ID. DOCUMENTO	IK2VzM0o3Z		Página: 12 / 12
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
GARCÍA VAREA ISMAEL		24-09-2024 13:04:24	
 IK2VzM0o3Z			