

Bases generales competencia Nacional de Robótica Educativa ROBOTIC FEST 2021

1. Antecedentes

El Centro de Innovación del Ministerio de Educación y Fundación País Digital, en el marco del Convenio de Colaboración suscrito entre ambos, han acordado trabajar conjuntamente para fomentar el conocimiento e interés de las y los estudiantes de nuestro país, por el pensamiento computacional, la programación y la robótica educativa, a través del desarrollo y ejecución de una serie de actividades de formación, creación de recursos, asistencia técnico-pedagógica, encuentros y competencias para la promoción de la robótica educativa, que contemplen de manera transversal el fomentar, promover e incentivar la equidad de género.

Es en base a esto que nace el "Robotic Fest", a partir de la necesidad detectada por el Centro de Innovación del Ministerio de Educación y Fundación País Digital, en donde se considera necesario avanzar y relevar la importancia del desarrollo del pensamiento computacional, la programación y el fomento de la robótica educativa en el sistema escolar. Con ello, se busca propiciar en los estudiantes una mayor comprensión del mundo en el que se desenvuelven, desarrollar habilidades digitales, potenciar la creatividad, el pensamiento lógico, la imaginación, la capacidad de resolución de problemas y la innovación en distintos ambientes tecnológicos.

Para ello se dispondrá de una serie de actividades que buscan acercar la robótica a la comunidad educativa del país por medio de un encuentro Nacional de Robótica que albergará charlas, talleres y presentaciones cuyo objetivo será visibilizar y motivar a los distintos estamentos educativos del país a que se

sumen a esta disciplina, y también de una competencia de robótica educativa que permitirá que los estudiantes desarrollen distintos tipos de habilidades.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

El Torneo de Robótica Educativa tiene como objetivo general congregar a las y los estudiantes del país en base a un desafío de Robótica Educativa que inste a desarrollar el pensamiento computacional en un ambiente que promueve la solución de problemas mediante la colaboración, integrando elementos basados en las STEAM (por las siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemática), elementos de programación, mecánica, electrónica y teniendo como eje transversal, la equidad de género.

De la misma forma, esta instancia busca promover e incentivar el aprendizaje en aspectos propios sobre la formación como personas que forman parte de la sociedad, buscando generar vínculos de colaboración y amistad que trascienden más allá de la competencia, fomentando los valores de lealtad, compañerismo, autodisciplina y trabajo en equipo, valorando la diversidad de visiones y temáticas que se podrán abordar en este gran encuentro.

Dado el contexto actual producto de la emergencia sanitaria a raíz del COVID-19, el Torneo de Robótica Educativa se llevará a cabo de manera online, utilizando para ellos distintas herramientas tecnológicas las que se describirán en los siguientes puntos de estas bases.

3. Aspectos generales

Las presentes bases tienen como finalidad entregar un marco general para el Torneo de Robótica Educativa, a realizarse en el marco del *Robotic Fest*, definiendo la metodología de participación y reglas generales sobre el comportamiento y otros aspectos que se espera de los equipos participantes.

3.1. De la competencia

- El Torneo de Robótica, y las distintas etapas comprendidas desde la publicación de las bases y el Encuentro Nacional de Robótica, se realizará de manera remota y online, a través del uso de distintos medios digitales que permitan apoyar la participación de las y los estudiantes.
- El Torneo de Robótica se realizará a través de dos (2) fases: Fase Clasificatoria y Fase Final.
- Para realizar el torneo de Robótica se utilizará software, que permite trabajar con diferentes tipos de robots los que son simulados a través del software y que pueden ser programados para distintos fines. Ejemplos de este tipo de herramientas son *Webots*, *Coppelia SIM*, entre otros.
- La competencia consiste de una serie de desafíos, para cada etapa del Torneo, realizados en este software de simulación, que los estudiantes deberán resolver mediante la programación del robot.
- Los estudiantes deberán descargar del sitio oficial del Torneo (www.roboticfest.cl) los escenarios facilitados por la organización, donde podrán probar sus soluciones programando el desafío.
- Los estudiantes deberán utilizar el robot y los escenarios facilitados por la organización del Torneo. No deberán modificar ningún elemento de los facilitados para preparar el desafío, ya que han sido adaptados para que funcionen solo para este Torneo.
- Los estudiantes deberán hacer entrega de su solución, la que será evaluada por un equipo de jueces.

- Para la evaluación, los estudiantes deberán presentarse de forma online y remota, a una sesión de videollamada donde los jueces probarán la solución realizada por el equipo, además de evaluar aspectos como programación, solución y trabajo en equipo.
- En caso de que un equipo clasifique a la Fase Final, deberá participar de un nuevo desafío el que se realizará en vivo, de forma online y remota, el día que se realice el Torneo, según las fechas publicadas en los siguientes puntos de estas bases.
- El detalle del tipo de desafío, de los requerimientos, de las exigencias del Torneo y del tipo de software de simulación a utilizar se describe con más exactitud en las bases técnicas del Torneo de Robótica.

3.2. De los participantes

- Podrán participar equipos conformados por un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) estudiantes que se encuentren cursando enseñanza básica o media durante el año 2021, matriculados en algún establecimiento educacional reconocido por el Estado..
- Los equipos participantes podrán estar conformados por estudiantes que estén cursando entre 7mo básico y 4to medio durante el año 2021.
- Los equipos podrán ser conformados por estudiantes de distintos cursos, siempre y cuando se respete la restricción de curso señalada anteriormente.
- Los equipos pueden estar integrados por estudiantes de diferentes establecimientos educacionales, siempre que se respete la restricción de curso señalada anteriormente.
- Cada equipo deberá contar con un tutor/a mayor de edad (mayor o igual a 18 años) quien será el o la responsable del equipo en cada una de las fases que contempla esta competencia. Es

responsabilidad del tutor/a informarse debidamente de cada uno de los procesos de la competencia.

- Los equipos deberán estar conformados por al menos un estudiante que pertenezca al género masculino y una estudiante que pertenezca al género femenino, no olvidando que el número mínimo de integrantes por equipos debe ser de tres (3).
- Cada equipo deberá contar con un capitán o capitana y un co-capitán o co-capitana quienes serán los representantes del equipo en cada una de las instancias de la competencia.
- Los estudiantes podrán estar inscritos en un solo equipo durante la competencia. Si esto no ocurre y se detecta que él o la participante/s se encuentran en más de un equipo, se impedirá la inscripción del participante en cuestión, notificándose a los equipos de esta situación.
- Un tutor/a podrá ser el/la responsable de más de un equipo, pudiendo inscribir más de uno si lo desea.
- Las fechas y horarios dispuestos por la organización deben respetarse a cabalidad. La falta de puntualidad del equipo (o de uno de sus integrantes) podrá ser causa de descalificación de la competencia, quedando a criterio de los jueces su continuidad.
- Todo participante que no respete las normas de la competencia, de seguridad o de comportamiento, arriesga la descalificación del equipo completo..
- Si el equipo (o, en su defecto, su representante) no proporciona la información solicitada por la organización en forma oportuna, el equipo no podrá participar en el torneo.

3.3. De las etapas de la competencia

Con el objeto de fomentar la participación de equipos de distintas regiones de Chile, el Torneo de Robótica tendrá dos etapas principales: una etapa clasificatoria y una etapa final. En la etapa clasificatoria, que se

realizará por zonas, podrán participar equipos de todo el territorio nacional, siempre y cuando cumplan los requisitos presentados anteriormente. Luego, y tal como se describe más adelante en estas bases, los mejores equipos de cada zona podrán participar de la etapa Final del Torneo de Robótica. En base a esto, se premiará a un equipo ganador de la etapa Final del Torneo (quien será el equipo ganador del Robotic Fest) y un reconocimiento distintivo a los mejores equipos zonales (uno (1) por cada zona).

Las etapas clasificatorias, se realizarán de manera remota y online, donde participarán todos los equipos, culminando con una gran final nacional a realizarse online en modalidad sincrónica, que reunirá a los equipos ganadores de las etapas clasificatorias.

3.3.1. Formato de la fase clasificatoria y de la fase final:

- Tanto la fase clasificatoria como la fase final se realizarán de manera remota y online.
- Existirá un periodo de tiempo determinado donde se evaluarán las soluciones entregadas por los participantes.
- Cada equipo será citado dentro de este periodo, donde deberán conectarse a la plataforma de videollamada dispuesta por la organización y presentar su solución.
- Dentro de la presentación, los estudiantes deberán defender su solución explicando elementos clave tanto del diseño de la solución como de la programación y el trabajo en equipo realizado.
- El detalle de las rondas se explicará en las bases técnicas del Torneo
- La ronda clasificatoria se realizará por zonas, que serán las siguientes:

3.3.2. Clasificadorias zonales :

- Se realizarán de forma online y remota durante el mes de **agosto**.
- Tendrán fecha durante el mes de **agosto de 2021** y se realizarán de manera independiente para las cinco (5) zonas país:
 - i. La fase clasificatoria de la **zona norte I** tendrá lugar entre los días 2 a 6 **agosto del 2021, pudiendo ser contactado previamente con 24 horas de anticipación.**
 - ii. La fase clasificatoria de la **zona norte II** tendrá lugar entre los días 2 a 6 **agosto del 2021, pudiendo ser contactado previamente con 24 horas de anticipación.**
 - iii. La fase clasificatoria de la zona centro tendrá lugar entre los días 2 a 6 **agosto del 2021, pudiendo ser contactado previamente con 24 horas de anticipación.**
 - iv. La fase clasificatoria de la **zona sur I** tendrá lugar entre 2 a 6 **agosto del 2021, pudiendo ser contactado previamente con 24 horas de anticipación.**
 - v. La fase clasificatoria de la **zona sur II** tendrá lugar entre los días 2 a 6 **agosto del 2021, pudiendo ser contactado previamente con 24 horas de anticipación.**

- vi. La fundación País Digital en conjunto con el Ministerio de Educación pueden modificar las fechas de clasificatoria.
- vii. Existirá un total de veinte cupos en cada zona, para equipos participantes.
- o Los equipos deberán inscribirse en la fase clasificatoria que le corresponda por zona, según la distribución que se señala a continuación:
 - i. Zona norte 1: Corresponde a las regiones de Arica y Parinacota, Tarapacá y Antofagasta
 - ii. Zona norte 2: Corresponde a las regiones de Atacama y Coquimbo
 - iii. Zona centro: Corresponde a las regiones de Valparaíso, Metropolitana de Santiago, O'Higgins y Maule.
 - iv. Zona sur I: Corresponde a las regiones de Ñuble, Biobío, La Araucanía, Los Ríos y Los Lagos
 - v. Zona sur II: Corresponde a las regiones de Aysén y Magallanes.
- o Los equipos deberán inscribirse en la zona correspondiente a su establecimiento educacional. Si en un equipo hay estudiantes de colegios en distintas zonas, deberán inscribirse en la zona donde se encuentren los establecimientos educacionales de la mayoría de los integrantes. De configurarse de manera equitativa -por zonas- los integrantes por equipo se destinarán a la zona con menor presencia en el torneo, entregando mayor representatividad .
- o Plazos y fechas importantes del torneo:
 - i. **Inscripción de equipos al torneo:** Esta fase se extenderá desde el 1 de junio del 2021 hasta el 11 de julio del 2021. Los equipos podrán inscribirse en cualquier instante dentro de este periodo de tiempo.

- ii. **Entrega de solución del desafío:** Esta fase se extenderá desde el **11 de julio del 2021 hasta el 28 de julio 2021**. Los equipos deberán entregar el código de la solución al desafío (a través del sitio web), el que será evaluado posteriormente por el equipo de jueces del Torneo de Robótica.
 - iii. **Confirmación de participación:** Esta fase se realizará entre los días **29 y el 30 de julio del 2021**. Se revisará el código de la solución entregada por los equipos, validando que cumplan todos los requisitos señalados en las bases técnicas del Torneo, lo que les permita participar de la clasificatoria zonal.
 - iv. **Clasificatoria zonales:** Los equipos deberán reunirse con el equipo de jueces quienes evaluarán la solución según la rúbrica del Torneo (de forma online). Los diez (10) equipos que posean mejor evaluación podrán participar en la gran final del Torneo (2 equipos por zonas).
- o Existirá una rúbrica que permitirá determinar los equipos que podrán competir en cada una de las instancias del Torneo, la que será publicada en el sitio web www.roboticfest.cl, donde se presentarán los criterios de evaluación utilizados por el equipo de jueces. Esta rúbrica será publicada luego de terminada la fase de inscripción de los equipos.
 - o Respecto a la etapa de *entrega de solución del desafío*, es importante señalar lo siguiente:
 - i. Los equipos deberán entregar el código fuente de la solución al desafío, dependiendo del lenguaje utilizado, ya sea C/C++ o Python. El código deberá estar en extensión .c o .cpp en el caso de C/C++ o .py en el

caso de Python. Cualquier otro archivo entregado por el equipo no será revisado, lo que implica que no puedan participar de la etapa clasificatoria.

- ii. Se habilitará desde el sitio web (www.roboticfest.cl) una sección específica para poder recepcionar la solución de los equipos participantes.
- iii. Los dos (2) equipos que resulten ganadores de cada una de las clasificatorias zonales, podrán participar en la final nacional en el marco del Robotic Fest.

3.3.3. Final nacional

- Corresponde a la competencia final que se desarrollará con los equipos ganadores de las etapas clasificatorias iniciales, a realizarse en el marco del evento nacional del Robotic Fest.
- Tendrá lugar de emisión, el día sábado **21 de agosto del 2021**, en formato online por las redes del Robotic Fest y por el Canal Vía X.
- Podrán participar en esta instancia los diez (10) equipos que hayan resultado ganadores en cada una de las distintas fases zonales.

3.4. De las fases de la competencia

A continuación, se detallarán las principales fases que comprenden el torneo nacional de robótica:

Fase 1: De la inscripción a la competencia

- La inscripción al Robotic Fest no tiene costo, pudiendo inscribirse cualquier equipo siempre y cuando sus integrantes cumplan los criterios señalados en el punto 3.1.

- La inscripción a la clasificatoria zonal se realizará mediante formulario, el que se habilitará en el sitio web del evento www.roboticfest.cl
- Los equipos deberán indicar la zona en la cual se inscribirán según lo señalado en el punto 3.2.1
- Los equipos una vez que se hayan inscrito recibirán un correo de confirmación indicando que su inscripción fue realizada con éxito.
- Los equipos deberán trabajar en el desafío, según las bases técnicas del Torneo, y enviar antes del **28 de julio el código con la solución del desafío.**
- La participación de los equipos en las fases clasificatorias será confirmada una vez que se haya validado y evaluado que la solución presentada al desafío se encuentra dentro del marco permitido, tal como se menciona en las bases técnicas del Torneo. Además, se verificará que los equipos hayan adjuntado toda la documentación descrita en el apartado anterior.

Fase 2: De la selección participantes

- Se seleccionarán máximo diez (10) equipos con los mejores puntajes, según los resultados de la evaluación del punto anterior para competir.
- Los equipos seleccionados por puntaje recibirán un correo electrónico confirmando su participación a la fase final Robotic Fest. En caso de que un equipo no fuese clasificado para participar, recibirán un correo electrónico indicando los resultados de la evaluación del comité a la solución del desafío, junto a la evaluación de su presentación y código correcto.

Fase 3: De la competencia, el comité evaluador y los asistentes

- Cada competencia contará con un espacio especial el que será designado para que los invitados u otros equipos puedan observar la participación de los diferentes equipos, desde los medios digitales disponibles a la fecha de realización de este evento.
- Existirá un comité evaluador quienes serán los encargados de velar por el correcto cumplimiento de las bases.
- Queda estrictamente prohibido recibir ayuda de personas ajenas a la competencia. En caso de detectar esta situación, el equipo será penalizado con descuento de puntaje. Si la acción es reiterativa, se someterá a juicio del comité evaluador la continuidad del equipo en el Torneo o un descuento en su puntaje. .

Fase 4: Robotic Fest

- Los equipos participantes de la fase de clasificatorias y final, recibirán un certificado de participación por haber asistido y concursado en el Torneo de Robótica
- **Premios**

Entre los 10 equipos finalistas se elegirá a los tres equipos con el mejor desempeño y puntaje, quienes se adjudicaron el primer, segundo y tercer lugar. Cada uno de estos equipos recibirán diferentes premios:

Primer lugar:

Un producto tecnológico para cada uno de sus integrantes y monitor.

Una tarjeta de descuento en una aplicación de comida a domicilio para cada integrante y monitor.

Un viaje a San Pedro de Atacama, dónde los participantes podrán visitar el campamento base del observatorio ALMA. Esto incluye que sean acompañados por un tutor o apoderado.

Este viaje se realizará cuando las condiciones sanitarias lo permitan. La fecha para realizar la visita será determinada por el Ministerio de Salud del Gobierno de Chile y también por la administración del observatorio.

Segundo lugar:

El equipo recibirá un producto tecnológico para cada uno de sus integrantes y monitor.

Cada uno también recibirá una tarjeta de descuento en una aplicación de comida a domicilio.

Tercer lugar:

El equipo que se adjudique el tercer lugar recibirá un producto tecnológico cada uno de sus integrantes.

Además recibirán tarjetas de descuento en una aplicación de comida a domicilio para cada participante y monitor.

En la **fase clasificatoria**, el puntaje final obtenido por cada equipo se obtendrá a partir de la siguiente ponderación:

- i. 55% desempeño en el desafío (puntaje total obtenido en el desafío)
- ii. 25% programación
- iii. 20% defensa de la solución

En la **fase final**, el puntaje final obtenido por cada equipo se obtendrá a partir de la siguiente ponderación:

- iv. 70% desempeño en el desafío (puntaje total obtenido en el desafío)
- v. 15% programación
- vi. 15% defensa de la solución

En la eventualidad de que tras el cálculo del puntaje, 2 o más equipos tuvieran el mismo puntaje, se considerará el tiempo que demoraron en resolver el desafío como el criterio para determinar el ganador.

Reconocimientos

- o La Fase Clasificatoria y la Fase Final contarán con las siguientes categorías como parte del reconocimiento a sus participantes:
 - i. **Reconocimiento Margaret Hamilton:** Al equipo que obtenga el mayor puntaje en la ejecución del desafío según los criterios de evaluación presentados en las bases técnicas de la competencia.
 - ii. **Reconocimiento Spark Talent:** Al equipo junior con mejores resultados en el torneo.
 - iii. **Reconocimiento Ada Lovelace:** Al equipo que obtenga el mejor puntaje en la evaluación de la programación del robot, según los criterios de evaluación presentados en las bases técnicas del Torneo.
 - iv. **Reconocimiento Alan Turing:** Al equipo que obtenga el mejor puntaje en la defensa de su solución en una exposición oral, según los criterios de evaluación que se presentan en las bases técnicas del Torneo.
 - v. **Reconocimiento Robotic Fest:** Al equipo que obtenga el mejor puntaje obtenido como la ponderación de los puntos conseguidos tanto en la solución del desafío, como en la

programación y defensa de su solución. La ponderación del puntaje para obtener al ganador del Robotic Fest se presenta en los siguientes puntos de estas bases.

- vi. **Reconocimientos zonales:** se entregará un reconocimiento a los mejores puntajes de cada una de las zonas, según los criterios de evaluación mencionados a continuación:
 - 55% desempeño en el desafío.
 - 30% programación.
 - 15% defensa de la solución

3.5. Espíritu de la competencia

- El espíritu de la competencia se basa en la colaboración y la sana competencia, entendiendo la robótica como un elemento en el proceso educativo que ayuda a acortar brechas entre las y los jóvenes de nuestro país.
- Los equipos deberán participar respetando las normas de cuidado e integridad propias y de sus pares, con el fin de asegurar un clima de alegría y hermandad, donde el eje principal corresponda a una gran instancia de educación y robótica, amparada en el desarrollo del pensamiento computacional mediante actividades colaborativas y de índole social.
- Los equipos que busquen perjudicar de forma intencional a otro equipo participante no podrán seguir participando del Torneo
- Los equipos no pueden impedir el correcto desempeño de otro equipo en el torneo, de lo contrario, serán sancionados debiendo abandonar el torneo.
- Es importante mantener el orden y cuidado del espacio asignado durante el torneo. Dado que el torneo es de carácter digital, se deben respetar los distintos espacios entregados en las plataformas que se utilizarán al momento de realizar cada una de las fases del Torneo de Robótica.

- Si ocurriese alguna situación que no se encuentre descrita en las bases, queda a criterio de los jueces tomar una resolución al respecto.

4. Otras consideraciones

4.1. Autorización a niñas, niños y jóvenes participantes:

Al completar y enviar el formulario de inscripción, el tutor/a a cargo del equipo participante declara que cuenta con la autorización explícita de los padres y/o apoderados de los menores de edad involucrados en su equipo para participar en el torneo de robótica, en cada una de sus fases y contar con el uso de su imagen en formatos audiovisuales, escritos o digitales para efectos de promocionar y difundir el torneo de Robótica. No obstante, será requisito, una vez confirmada su participación en el torneo, que los equipos participantes adjunten una ficha de consentimiento parental para el uso de imágenes y datos. Dicho consentimiento se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1DbLPwllO384mgHXbjAnJO2NJgSeNEBmk/view?usp=sharing>

4.2. Compromiso de los participantes:

Los estudiantes, profesores y establecimientos participantes aceptan que el Ministerio de Educación y Fundación País Digital podrán solicitarles, en cualquier momento, que participen en publicidad o en actividades promocionales y/o comunicacionales referidas a cada una de las etapas de la competencia, sin que por ello sea requerido algún consentimiento adicional al ya solicitado y firmado por los apoderados, y/o pago de contraprestación adicional alguna. Dicha publicidad puede incluir sus nombres y/o imágenes, además de cualquier otra contribución relacionada con y/o alusiva a la competencia. En cualquier caso, los participantes y/o ganadores de las distintas categorías aceptan que la organización disponga del derecho a utilizar cuantas imágenes, audios y

datos sean necesarios para el buen desarrollo de la competencia, incluyendo su difusión en medios de comunicación, páginas web o donde los organizadores lo consideren oportuno, tanto en el año de celebración del certamen, como en años posteriores. Asimismo, los concursantes aceptan que todas las imágenes, datos, videos o audios que se produzcan durante la competencia, en cada una de sus fases, pueden ser utilizados por la organización.

4.3. Imposibilidad de participación:

En el caso que un (1) equipo que haya resultado ganador no pudiese participar de la obtención del premio, el siguiente equipo que hubiera obtenido el puntaje más alto podrá ocupar su lugar, traspasando sus beneficios adjudicados.

5. Condiciones Generales

La Fundación País Digital, en su calidad de ejecutora del "Robotic Fest" será la encargada de resolver sobre cualquier situación no prevista en las presentes bases, pudiendo arbitrar las medidas y utilizar los instrumentos que estime necesarios según la naturaleza y/o materia del conflicto. Asimismo, Fundación País Digital podrá corregir o modificar las bases ante alguna eventualidad que no permita el desarrollo correcto de la competencia.

5.1. Circunstancias especiales:

Fundación País Digital podrá suspender, cancelar o modificar, total o parcialmente, las competencias por razones de fuerza mayor, no siendo responsable en forma alguna frente a los participantes o terceros.

Se deja expresa constancia que la organización podrá modificar las fechas y los plazos anteriormente indicados, comunicando oportunamente a través de la página web www.roboticfest.cl y las redes sociales oficiales del evento <https://www.instagram.com/roboticfest/?hl=es>.

5.2. Limitaciones de responsabilidad de Fundación País Digital:

Los participantes se comprometen a renunciar, liberar de responsabilidad, indemnización y mantener libre de toda responsabilidad a Fundación País Digital, en forma permanente e irrevocable, contra cualquier reclamo por pérdida o daño (incluidos la lesión, incapacidad y muerte) que afecte o se declare que haya afectado a cualquier persona o propiedad, pérdida, costo y gasto de cualquier clase y naturaleza, y para ese efecto liberan a Fundación País Digital de toda responsabilidad y reclamo que pueda surgir o derivar en todo o en parte, directa o indirectamente en relación a:

- a) La participación en esta Competencia, el reclamo, aceptación, uso o uso indebido de cualquier Premio de esta Competencia (incluidos entre otros, cualquier daño, accidente, lesión, pérdida y/o gasto sufrido o que se declare haber sufrido con relación a la Competencia y/o mientras esté participando o realizando cualquier procedimiento o proceso relacionado con esta Competencia o para el uso y goce del Premio). Los Participantes reconocen que Fundación País Digital no es responsable por daños y/o pérdida de cualquier naturaleza por causas de fuerza mayor como por ejemplo problemas de salud y pandemias, muertes, accidentes, explosiones, boicots, huelgas, conflictos laborales, disturbios, tumultos, guerras y/o conflictos armados, actos realizados por un enemigo público, confiscación, hechos fortuitos como terremotos, huracanes, inundaciones, incendios, epidemias o cualquier otro evento similar de fuerza mayor, o por el incumplimiento por parte de cualquier Participante de las leyes de este país o un país extranjero durante la participación en esta Competencia, o cuando reclame, acepte o utilice el Premio.
- b) El uso, mención o publicación (en forma correcta o incorrecta) de cualquier nombre, información o característica (incluidas la imagen y la semejanza) de un Participante de la Competencia, y renuncia a todo reclamo basado en la publicación del Mensaje y derechos de imagen, difamación y derechos de privacidad para el uso y publicación de dicha información, debiendo mantener indemne a

Fundación País Digital por cualquier acción o indemnización que tenga como fundamento u origen este concepto.

- c) Postulaciones escritas, efectuadas por participantes de las competencias, que se hayan extraviado, demorado, dañado o no hayan sido entregadas como consecuencia de dificultades técnicas y/o dificultades que afecten las comunicaciones electrónicas, así como también, por resultado de la injerencia de terceros, incluyendo la usurpación y/o hurto de datos y/o direcciones de email por terceros.

5.3. Aceptación de las bases y condiciones:

La participación en la Competencia de Robótica implica el conocimiento y aceptación de estas bases y condiciones, así como de las decisiones que adopte Fundación País Digital sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.