

**Títol:** BASES X CONCURS DE PROGRAMACIÓ LÒGICA  
**Categoria:** CONVOCATÒRIES I CONCURSOS  
**Òrgan:** Escola Politècnica Superior  
**Data d'aprovació:** 8 de febrer de 2018

**Título:** BASES X CONCURSO DE PROGRAMACIÓN LÓGICA  
**Categoría:** CONVOCATORIAS Y CONCURSOS  
**Órgano:** Escuela Politécnica Superior  
**Fecha de aprobación:** 8 de febrero de 2018

#### BASES X CONCURS DE PROGRAMACIÓ LÒGICA

Dins de les activitats corresponents al Mes Cultural de l'Escola Politècnica Superior (Febrer 2018), i amb l'objectiu d'incentivar l'interès dels estudiants a ampliar els seus coneixements en el marc de la programació lògica, el Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial de la Universitat d'Alacant organitza el X CONCURS DE PROGRAMACIÓ LÒGICA, sota la coordinació dels professors M<sup>re</sup> Jesús Castel d'Haro, Francisco J. Gallego Durán i Carlos J. Villagrà Arnedo, adscrits a aquest departament, i dels alumnes Adrián Francés, Alexei Jilinskiy i Antonio Rubio, del Grau d'E. Multimèdia i del Grau d'E. Informàtica, respectivament conformement a les següents bases:

##### 1. Normes general s

1. Podrà participar tota persona que decidisca apuntar-se.
2. El concurs tractarà sobre la resolució de mapes del videojoc PLMan. Totes les solucions hauran d'estar en llenguatge Prolog, el mateix llenguatge en el qual està implementat PLMan.
3. El lliurament de solucions es farà enviant un correu al compte: [logica@dccia.ua.es](mailto:logica@dccia.ua.es).

A través de la web <https://logica.i3a.ua.es/>

es podrà trobar informació d'ajuda i tutorials sobre PLMan.

4. Es posarà a la disposició dels alumnes tot el material necessari i un laboratori amb ordinadors amb l'última versió de SWI-Prolog instal·lada.
5. Els mapes i solucions presentats seran degudament publicats sota la llicència GNU GPL v3.
6. En acceptar aquestes bases, dones consentiment també al fet que es retransmeta la teua imatge en streaming en la semifinal i final de l'esdeveniment. Aquesta retransmissió s'emetrà a través de la plataforma online Twitch i/o el sistema de retransmissió de la UA.
7. El jurat es reserva el dret de realitzar la correcta interpretació d'aquestes normes, així com a modificar-les si fóra necessari, sempre amb la intenció d'evitar possibles injustícies.

8. La decisió del jurat serà inapel·lable i haurà de respectar-se.

9. Participar en el concurs implica acceptar aquestes bases completament.

##### 2. On y quan

On?:

Sala L24 de la EPS 1, en la segona planta.

Quan?:

#### BASES X CONCURSO DE PROGRAMACIÓN LÓGICA

Dentro de las actividades correspondientes al Mes Cultural de la Escuela Politécnica Superior (Febrero 2018), y con el objetivo de incentivar el interés de los estudiantes a ampliar sus conocimientos en el marco de la programación lógica, el Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante organiza el X CONCURSO DE PROGRAMACIÓN LÓGICA, bajo la coordinación de los profesores M<sup>re</sup> Jesús Castel de Haro, Francisco J. Gallego Durán y Carlos J. Villagrà Arnedo, adscritos a dicho departamento, y de los alumnos Adrián Francés, Alexei Jilinskiy y Antonio Rubio, del Grado de I. Multimedia y del Grado de I. Informática, respectivamente con arreglo a las siguientes bases:

##### 1. Normas general es

1. Podrà participar toda persona que decida apuntarse.
2. El concurso tratará sobre la resolución de mapas del videojuego PLMan. Todas las soluciones deberán estar en lenguaje Prolog, el mismo lenguaje en el que está implementado PLMan.
3. La entrega de soluciones se hará enviando un correo a la cuenta: [logica@dccia.ua.es](mailto:logica@dccia.ua.es).

A través de la web <https://logica.i3a.ua.es/>

se podrá encontrar información de ayuda y tutoriales sobre PLMan.

4. Se pondrá a disposición de los alumnos todo el material necesario y un laboratorio con ordenadores con la última versión de SWI-Prolog instalada.
5. Los mapas y soluciones presentados serán debidamente publicados bajo la licencia GNU GPL v3.
6. Al aceptar estas bases, das consentimiento también a que se retransmita tu imagen en streaming en la semifinal y final del evento. Dicha retransmisión se emitirá a través de la plataforma online Twitch y/o el sistema de retransmisión de la UA.
7. El jurado se reserva el derecho de realizar la correcta interpretación de estas normas, así como a modificarlas si fuera necesario, siempre con la intenció de evitar posibles injusticias.

8. La decisió del jurat serà inapel·lable y deberá respetarse.

9. Participar en el concurso implica aceptar estas bases completamente.

##### 2. Dónde y cuándo

¿Dónde?:

Sala L24 de la EPS 1, en la segunda planta.

¿Cuándo?:

- Dia 21 de febrer: de 12:00h a 14:00h i de 16:00h a 20.00h.

- Dia 22 de febrer: de 10.00h a 14:00h.

### 3. Participants

#### Categories

1. La participació en el concurs es realitzarà de forma individual.
2. Els participants que hagen participat en les anteriors edicions del concurs es consideraran participants Veterans, i optaran únicament als premis normals de la competició.
3. Els participants que NO hagen participat en altres edicions es consideraran participants Novençans i optaran a tots els premis de la competició.

¿Com participar?:

Envia un correu a [logica@dccia.ua.es](mailto:logica@dccia.ua.es)

amb el títol "Concurs PLMan" i indica el teu nom. En cas contrari, s'usaria el teu nom de correu.

### 4. Premis

Els jugadors individuals optaran per aquests premis:

- 1<sup>er</sup> lloc (125€): Premi per al guanyador del concurs, aquell que haja quedat primer en la competició.

- 2<sup>n</sup> lloc (100€): Premi per al qual haja quedat segon en la competició.

- 1<sup>er</sup> lloc Novençà (50€): Premi per al participant Novençà que haja quedat en el lloc més alt en la classificació, a excepció de les dues primeres posicions.

- 2<sup>n</sup> lloc Novençà (25€): Premi per al participant Novençà que haja quedat en el segon lloc més alt en la classificació, a excepció de les dues primeres posicions.

- Els premis no són acumulables.

### 5. Mecànica del concurs

Els jugadors hauran d'enfrontar-se entre ells resolent mapes inspirats en la Primera Guerra Mundial, atès que al febrer de 2018 rememorem el centenari de la seua fi. L'essència d'aquest concurs és fomentar l'interès dels alumnes per la matèria de lògica que s'imparteix en "Matemàtiques 1" en els graus d'Informàtica, Multimèdia i el doble grau d'Informàtica i Administració d'empreses, en concret, la part de PLMan, en un ambient de competició sa, respectuós i amigable.

#### Estructura de la competició

1. La competició es dividirà en dues fases, la primera consistirà en un torneig suís entre tots els participants i la segona en una eliminatòria simple entre els 4 primers classificats.

2. El torneig suís consisteix en una successió de duels 1 contra 1 al

-Día 21 de febrero: de 12:00h a 14:00h y de 16:00h a 20.00h.

-Día 22 de febrero: de 10.00h a 14:00h.

### 3. Participantes

#### Categorías

1. La participación en el concurso se realizará de forma individual.
2. Los participantes que hayan participado en las anteriores ediciones del concurso se considerarán participantes Veteranos, y optarán únicamente a los premios normales de la competición.
3. Los participantes que NO hayan participado en otras ediciones se considerarán participantes Novatos y optarán a todos los premios de la competición.

¿Cómo participar?:

Envía un correo a [logica@dccia.ua.es](mailto:logica@dccia.ua.es)

con el título "Concurso PLMan" e indica tu nombre. En caso contrario, se usará tu nombre de correo.

### 4. Premios

Los jugadores individuales optarán por estos premios:

- 1<sup>er</sup> puesto (125€): Premio para el ganador del concurso, aquel que haya quedado primero en la competición.

- 2<sup>do</sup> puesto (100€): Premio para el que haya quedado segundo en la competición.

- 1<sup>er</sup> puesto Novato (50€): Premio para el participante Novato que haya quedado en el puesto más alto en la clasificación, a excepción de las dos primeras posiciones.

- 2<sup>do</sup> puesto Novato (25€): Premio para el participante Novato que haya quedado en el segundo puesto más alto de la clasificación, a excepción de las dos primeras posiciones.

- Los premios no son acumulables.

### 5. Mecánica del concurso

Los jugadores deberán enfrentarse entre ellos resolviendo mapas inspirados en la Primera Guerra Mundial, dado que en febrero de 2018 rememoramos el centenario de su fin. La esencia de este concurso es fomentar el interés de los alumnos por la materia de lógica que se imparte en "Matemáticas 1" en los grados de Informática, Multimedia y el doble grado de Informática y Administración de Empresas, en concreto, la parte de PLMan, en un ambiente de competición sano, respetuoso y amigable.

#### Estructura de la competición

1. La competición se dividirá en dos fases, la primera consistirá en un torneo suizo entre todos los participantes y la segunda en una eliminatòria simple entre los 4 primeros clasificados.

2. El torneo suizo consiste en una sucesión de duelos 1 contra 1 a lo



llarg de 6 rondes amb un mapa diferent en cadascuna.

3. En la primera ronda s'aparellarà en funció de l'arribada dels concursants, tenint en compte jugadors novençans i veterans, aparellant als del mateix tipus entre si, si és possible.

4. En cada enfrontament combatran els concursants en un duel 1 contra 1 resolent un mateix mapa que els proporcionarem, en un temps màxim determinat. El temps és independent per a cada ronda i s'ajustarà a la dificultat del mapa i ronda en la competició.

5. El primer participant de cada duel que aconseguisca resoldre el mapa en qüestió al 100% serà proclamat guanyador. Cada solució s'executarà les vegades que especifique en la descripció del seu mapa, i la mitjana de cocs obtinguda serà la puntuació d'aquest participant. En cas que cap participant d'un duel aconseguisca resoldre el mapa al 100% en acabar el temps d'aquesta ronda guanyarà el que haja aconseguit una major puntuació en l'última solució lliurada.

6. En cas d'empat eixirà victoriós el participant que haja enviat abans la solució que li va donar la puntuació més alta.

7. Cada victòria donarà un punt al jugador guanyador. Els consegüents emparejaments són assignats entre jugadors el nombre dels quals de victòries/punts siga més igualat.

8. Al final de les rondes els 4 jugadors amb major nombre de punts seran triats per a participar en l'eliminatòria simple. En cas d'empat de punts entre jugadors que puguen accedir a l'eliminatòria, s'aplicaran les regles del punt 3 de l'apartat: "Detalls de la competició a tenir en compte".

9. L'eliminatòria simple consistirà en dos semifinals, al millor d'un mapa, i una final entre els seus respectius guanyadors, al millor de tres mapes. Els perdedors d'ambdues semifinals barallaran entre si per a determinar el tercer i quart lloc, també en un enfrontament al millor de 3 mapes. Es mantindrà la mateixa estructura del torneig suís atorgant nous mapes amb els seus corresponents límits de temps.

10. La primera semifinal enfrontarà al primer i a la cambra classificats del torneig suís i la segona al segon i al tercer classificats.

11. Els jugadors que no hagen accedit a l'eliminatòria podran gaudir dels mapes una vegada siguen utilitzats en l'eliminatòria i així poder intentar resoldre'ls o competir lliurement amb altres jugadors.

#### Detalls de la competició a tenir en compte

1. El nombre de rondes pot veure's augmentat o disminuït en funció del nombre de participants.

2. En cas que el nombre de jugadors siga imparell en una ronda en concret, quedarà un jugador per aparellar, el qual obtindrà una victòria. Aquest jugador serà triat a l'atzar entre el grup de persones que tinga menor puntuació en la competició. Aquesta bonificació d'1 victòria es realitzarà en totes les rondes en les quals hi haja un nombre imparell de jugadors. Sempre es donarà aquesta bonificació a un jugador diferent en la competició no podent rebre un mateix jugador dues vegades aquesta bonificació.

3. Si després de les 6 rondes de competició existeix algun empat en algun lloc rellevant per a l'esdevenir de la mateixa s'usarà com a mètode de desempat, en primer lloc, l'emparejament directe previ entre els dos jugadors empatats (per exemple, si en un enfrontament anterior ha guanyat un dels empatats est serà el que tinga el lloc més alt). Si aquest no s'ha produït s'usarà el sistema Buchholz, segons el qual se sumarà a la puntuació dels dos jugadors la puntuació de tots els jugadors amb els quals s'hagen enfrontat. Si després d'aquest mètode es manté l'empat, el jurat es reservarà el dret de realitzar una ronda extra de desempat entre els dos jugadors implicats.

largo de 6 rondas con un mapa diferente en cada una.

3. En la primera ronda se emparejará en función de la llegada de los concursantes, teniendo en cuenta jugadores novatos y veteranos, emparejando a los del mismo tipo entre sí, si es posible.

4. En cada enfrentamiento combatirán los concursantes en un duelo 1 contra 1 resolviendo un mismo mapa que les proporcionaremos, en un tiempo máximo determinado. El tiempo es independiente para cada ronda y se ajustará a la dificultad del mapa y ronda en la competición.

5. El primer participante de cada duelo que consiga resolver el mapa en cuestión al 100% será proclamado ganador. Cada solución se ejecutará las veces que especifique en la descripción de su mapa, y la media de cocs obtenida será la puntuación de dicho participante. En caso de que ningún participante de un duelo logre resolver el mapa al 100% al acabar el tiempo de dicha ronda ganará el que haya logrado una mayor puntuación en la última solución entregada.

6. En caso de empate saldrá victorioso el participante que haya enviado antes la solución que le dio la puntuación más alta.

7. Cada victoria dará un punto al jugador ganador. Los consiguientes emparejamientos son asignados entre jugadores cuyo número de victorias/puntos sea más igualado.

8. Al final de las rondas los 4 jugadores con mayor número de puntos serán elegidos para participar en la eliminatoria simple. En caso de empate de puntos entre jugadores que puedan acceder a la eliminatoria, se aplicarán las reglas del punto 3 del apartado: "Detalles de la competición a tener en cuenta".

9. La eliminatoria simple consistirá en dos semifinales, al mejor de un mapa, y una final entre sus respectivos ganadores, al mejor de tres mapas. Los perdedores de ambas semifinales pelearán entre sí para determinar el tercer y cuarto puesto, también en un enfrentamiento al mejor de 3 mapas. Se mantendrá la misma estructura del torneo suizo otorgando nuevos mapas con sus correspondientes límites de tiempo.

10. La primera semifinal enfrentará al primer y al cuarto clasificados del torneo suizo y la segunda al segundo y al tercer clasificados.

11. Los jugadores que no hayan accedido a la eliminatoria podrán disfrutar de los mapas una vez sean utilizados en la eliminatoria y así poder intentar resolverlos o competir libremente con otros jugadores.

#### Detalles de la competición a tener en cuenta

1. El número de rondas puede verse aumentado o disminuido en función del número de participantes.

2. En caso de que el número de jugadores sea impar en una ronda en concreto, quedará un jugador por emparejar, el cual obtendrá una victoria. Este jugador será elegido al azar entre el grupo de personas que tenga menor puntuación en la competición. Esta bonificación de 1 victoria se realizará en todas las rondas en las que haya un número impar de jugadores. Siempre se dará esta bonificación a un jugador distinto en la competición no pudiendo recibir un mismo jugador dos veces dicha bonificación.

3. Si tras las 6 rondas de competición existe algún empate en algún puesto relevante para el devenir de la misma se usará como método de desempate, en primer lugar, el emparejamiento directo previo entre los dos jugadores empatados (por ejemplo, si en un enfrentamiento anterior ha ganado uno de los empatados este será el que tenga el puesto más alto). Si éste no se ha producido se usará el sistema Buchholz, según el cual se sumará a la puntuación de los dos jugadores la puntuación de todos los jugadores con los que se hayan enfrentado. Si tras este método se mantiene el empate, el jurado se reservará el derecho de realizar una ronda extra de desempate entre

4. El premi als novençans s'assignarà per posició en l'eliminatòria si aquests no ocupen el primer o segon lloc del concurs. Si falten novençans en l'eliminatòria als quals donar el premi s'aniran agafant per posició del torneig suís, seguint el mateix sistema per a desempats en cas d'haver-los.

5. En última instància, els jutges decidiran al guanyador de cada ronda, i la seua decisió serà inapel·lable.

#### Faltes possibles i restriccions de la competició

1. Si un jugador no envia cap solució o la mateixa té fallades d'execució, podrà perdre la ronda. Així mateix, si la solució requereix ser executada diverses vegades i alguna de les execucions dona error, aquesta execució es considerarà com si no haguera menjat cap coco, per a la mitjana final.

2. No es pot lliurar una solució més de 3 vegades en un minut.

3. Faltes lleus:

a. No comunicar al jurat/organitzadors algun problema, falta o fallada que es perceba durant el concurs.

b. Molestar a altres jugadors pejorativament durant la competició de manera que afecte a la seua participació en la ronda. Aquestes molèsties han de notificar-se al jurat perquè siguin validades.

c. No respectar les restriccions pròpies del mapa descrites pel jurat prèviament a l'inici de la ronda o dins del propi mapa.

4. Faltes greus:

a. Reiterar les faltes lleus: si un jugador entorpeix el concurs reiterades vegades segons el parer del jurat aquest podrà ser sancionat amb una falta greu.

b. Hacking: aprofitar-se de fallades del sistema de lliurament o del programari de PLMan així com construir solucions fora dels límits del funcionament normal de PLMan. Es consideraran faltes greus el lliurament de solucions que alteren a propòsit el funcionament de PLMan canviant les seues normes, o la disposició inicial dels mapes i les regles/comportament dels objectes que continga. En general, qualsevol acte informàtic encaminat a saltar-se les normes del joc per a obtenir avantatge enfront dels altres participants.

c. Plagi: lliurar una solució no feta pel propi concursant durant la ronda. Entre uns altres, entren els casos de copiar la solució d'un altre jugador o que la faça una altra persona per aqueix concursant. El jurat podrà decidir que un mapa no és original o propi de l'autor, comparant el seu comportament amb el d'altres solucions.

d. Comportament antideportiu, agressió verbal o física, falsificació, estafa, xantatge o qualsevol comportament que altere la normalitat i la bona harmonia del concurs.

5. El jurat és lliure d'alterar les pauses i temps entre les diferents rondes i descansos. Així mateix com frenar la competició en un moment donat en cas d'urgència, congelant el temps de competició i la participació dels concursants durant aqueix temps.

6. Les faltes lleus generaran avisos per part dels organitzadors. La reiteració de les mateixes podrà suposar la pèrdua de la ronda o penalitzacions temporals per al jugador.

7. Les faltes greus tindran com a conseqüència la pèrdua automàtica de la ronda o fins i tot l'expulsió del concurs.

los dos jugadores implicados.

4. El premio a los novatos se asignará por posición en la eliminatoria si éstos no ocupan el primer o segundo puesto del concurso. Si faltan novatos en la eliminatoria a los que dar el premio se irán cogiendo por posición del torneo suizo, siguiendo el mismo sistema para desempates en caso de haberlos.

5. En última instancia, los jueces decidirán al ganador de cada ronda, cuya decisión será inapelable.

#### Faltas posibles y restricciones de la competición

1. Si un jugador no envía ninguna solución o la misma tiene fallos de ejecución, perderá la ronda. Así mismo, si la solución requiere ser ejecutada varias veces y alguna de las ejecuciones da error, esta ejecución se considerará como si no hubiera comido ningún coco, para la media final.

2. No se puede entregar una solución más de 3 veces en un minuto.

3. Faltas leves:

a. No comunicar al jurado/organizadores algún problema, falta o fallo que se perciba durante el concurso.

b. Molestar a otros jugadores pejorativamente durante la competición de manera que afecte a su participación en la ronda. Estas molestias deben notificarse al jurado para que sean validadas.

c. No respetar las restricciones propias del mapa descritas por el jurado previamente al inicio de la ronda o dentro del propio mapa.

4. Faltas graves:

a. Reiterar las faltas leves: si un jugador entorpece el concurso reiteradas veces a juicio del jurado éste podrá ser sancionado con una falta grave.

b. Hacking: aprovecharse de fallos del sistema de entrega o del software de PLMan así como construir soluciones fuera de los límites del funcionamiento normal de PLMan. Se considerarán faltas graves la entrega de soluciones que alteren a propósito el funcionamiento de PLMan cambiando sus normas, o la disposición inicial de los mapas y las reglas/comportamiento de los objetos que contenga. En general, cualquier acto informático encaminado a saltarse las normas del juego para obtener ventaja frente a los demás participantes.

c. Plagio: entregar una solución no hecha por el propio concursante durante la ronda. Entre otros, entran los casos de copiar la solución de otro jugador o que la haga otra persona por ese concursante. El jurado podrá decidir que un mapa no es original o propio del autor, comparando su comportamiento con el de otras soluciones.

d. Comportamiento antideportivo, agresión verbal o física, falsificación, estafa, chantaje o cualquier comportamiento que altere la normalidad y la buena armonía del concurso.

5. El jurado es libre de alterar las pausas y tiempos entre las diferentes rondas y descansos. Así mismo como frenar la competición en un momento dado en caso de urgencia, congelando el tiempo de competición y la participación de los concursantes durante ese tiempo.

6. Las faltas leves generarán avisos por parte de los organizadores. La reiteración de las mismas podrá suponer la pérdida de la ronda o penalizaciones temporales para el jugador.

7. Las faltas graves tendrán como consecuencia la pérdida automática de la ronda o incluso la expulsión del concurso.

#### 6. Membres del jurat

El jurat estarà format pels professors del Dpto Ciència de la Computació i IA:

- Francisco J. Gallego Durán, Carlos J. Villagrà Arnedo, M<sup>a</sup> Jesús Castel de Haro

y pels estudiants dels Graus en Enginyeria Multimèdia:

- Adrián Francés Lillo, Alexei Jilinskiy

i Enginyeria Informàtica:

- Antonio Rubio.

#### 7. Protecció de dades

Les dades de caràcter personal que es recapten formaran part dels corresponents fitxers de la Universitat d'Alacant, que tenen com a finalitat la gestió dels expedients derivats de la present convocatòria.

La persona responsable dels fitxers és el Gerent de la Universitat d'Alacant.

Els drets d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició al tractament de les seues dades es podran exercitar davant la Gerència de la Universitat, mitjançant sol·licitud amb fotocòpia de document d'identitat, presentada en el Registre General de la Universitat d'Alacant, o a través dels mitjans que estableix l'art. 16 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre del Procediment Administratiu Comú de les Administracions Públiques.

#### 8. Acceptació de les bases

La simple participació en el concurs implica l'acceptació de les presents Bases, per la qual cosa la manifestació en el sentit de no acceptació de la totalitat o part de les mateixes implicarà l'exclusió del participant i com a conseqüència d'açò, el Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial de la Universitat d'Alacant quedarà alliberat del compliment de l'obligació contraïda amb aquest participant.

#### 9. Marc legal i pressupostari

La dotació màxima per a aquesta convocatòria és de 300€ i es troba consignada en el capítol 4 de l'Escola Politècnica Superior de la Universitat d'Alacant. L'execució de la dotació d'aquesta convocatòria, pel que fa a la UA, està supeditada a la disponibilitat de liquiditat de la mateixa.

La subvenció assignada al premi s'ajustarà al que es disposa en la Llei 38/2003, de 17 de novembre, General de Subvencions, a les regulacions, requisits i termes establits per les normes de funcionament intern de la UA i al que aquesta convocatòria estableix.

Les persones beneficiàries s'obliguen a facilitar quanta informació els siga requerida i a complir, si escau, els deures que s'estableixen en l'article 14 de la Llei 38/2003, de 17 de novembre.

L'incompliment per part de les beneficiàries i beneficiaris de les obligacions assenyalades en aquesta convocatòria podrà donar lloc a la revocació del premi.

#### 6. Miembros del jurado

El jurado estará formado por los profesores del Dpto Ciencia de la Computación e IA:

- Francisco J. Gallego Durán, Carlos J. Villagrà Arnedo, M<sup>a</sup> Jesús Castel de Haro

y por los estudiantes de los Grados en Ingeniería Multimedia:

- Adrián Francés Lillo, Alexei Jilinskiy

e Ingeniería Informática:

- Antonio Rubio.

#### 7. Protección de datos

Los datos de carácter personal que se recaben formarán parte de los correspondientes ficheros de la Universidad de Alicante, que tienen como finalidad la gestión de los expedientes derivados de la presente convocatoria.

La persona responsable de los ficheros es el Gerente de la Universidad de Alicante.

Los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición al tratamiento de sus datos se podrán ejercitar ante la Gerencia de la Universidad, mediante solicitud con fotocopia de documento de identidad, presentada en el Registro General de la Universidad de Alicante, o a través de los medios que establece el art. 16 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

#### 8. Aceptación de las bases

La simple participación en el concurso implica la aceptación de las presentes Bases, por lo que la manifestación en el sentido de no aceptación de la totalidad o parte de las mismas implicará la exclusión del participante y como consecuencia de ello, el Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante quedará liberado del cumplimiento de la obligación contraída con dicho participante.

#### 9. Marco legal y presupuestario

La dotación máxima para esta convocatoria es de 300€ y se encuentra consignada en el capítulo 4 de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante. La ejecución de la dotación de esta convocatoria, en lo que respecta a la UA, está supeditada a la disponibilidad de liquidez de la misma.

La subvención asignada al premio se ajustará a lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, a las regulaciones, requisitos y términos establecidos por las normas de funcionamiento interno de la UA y a lo que esta convocatoria establece.

Las personas beneficiarias se obligan a facilitar cuanta información les sea requerida y a cumplir, en su caso, los deberes que se establecen en el artículo 14 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre.

El incumplimiento por parte de las beneficiarias y beneficiarios de las obligaciones señaladas en esta convocatoria podrá dar lugar a la revocación del premio.



Alacant, a 8 de febrer de 2018

Juan Andrés Montoyo Guijarro

Itmo. Director de l'Escola Politècnica Superior. EPS Alacant

Rafael Álvarez Sánchez

Director del Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial

Alicante, a 8 de febrero de 2018

Juan Andrés Montoyo Guijarro

Itmo. Director de la Escuela Politécnica Superior. EPS Alicante

Rafael Álvarez Sánchez

Director del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

