

Costa del Sol – Digital Zone

Dinapsis Hackathon

A continuación, se detallan los términos y condiciones de participación en la Dinapsis Hackathon Costa del Sol – Digital Zone (en adelante, “Hackathon” o “concurso”) promovida por Dinapsis, Hidralia, Agbar, Universidad de Málaga (UMA) y Ayuntamiento de Estepona.

1 CONTEXTO Y OBJETIVOS

Hidralia gestiona el suministro de agua y saneamiento doméstico de 66683 habitantes de Estepona. La telelectura es una innovación tecnológica desarrollada por el equipo de Agbar con la finalidad de mejorar la eficiencia en la gestión de los recursos hídricos, ofreciendo un servicio más fiable y completo. En este sentido, la Telelectura dota a los contadores de la capacidad de emitir, cosa que permite tanto a los usuarios como a la entidad, conocer el consumo diario y horario en todo momento.

Asimismo, la tecnología que se utiliza desde hace más de 10 años en los sistemas de telelectura de Hidralia es la tecnología Wize. Esta tecnología está basada en la frecuencia de 169 MHz, y tiene las siguientes propiedades:

- Gran penetración en diferentes materiales y superficies.
- Cobertura de largo alcance, hasta 20 Km.
- Muy bajo consumo de energía, hasta 20 años de duración de la batería para frecuencias de un mensaje al día.
- Solución flexible, ofrece la posibilidad de utilizar una red para diferentes tareas.

Con estas premisas, la Hackathon busca:

1. Crear valor para una futura metrópolis de Estepona sostenible a través del agua.
2. Trabajar para mejorar la calidad de vida de las personas.
3. Contribuir a un ecosistema urbano biodiverso, resiliente y próspero.
4. Lograr nuevos usos de la tecnología Wize para encontrar nuevas soluciones que respondan a los objetivos del reto planteado.

2 EL RETO

El reto de la Hackathon es la promoción **Costa del Sol y Estepona como territorios digitales**, donde se propondrán diferentes líneas de trabajo como pueden ser la calidad ambiental, movilidad sostenible, riego inteligente, etc. La ciudad de Estepona ya cuenta con una red de sensores y tecnologías que controlan ciertos parámetros, los cuales son compartidos con la ciudadanía. El reto planteado debe servir para complementar lo ya existente y aumentar su valor añadido.

Para ello, se deberá tener en cuenta que las soluciones deben buscar una excelencia operativa, como garantía de competitividad y sostenibilidad a medio-largo plazo, promoviendo el valor medioambiental de forma innovadora.

3 FASES Y CALENDARIO*

La Hackathon se compone de 3 fases:

FASE 1: INSCRIPCIÓN Y PREPARACIÓN

1. **Inscripción.** La inscripción se realizará exclusivamente a través del formulario online: [Inscripción](#)

El plazo de inscripción será hasta 1 de Marzo de 2022

2. **Selección de equipos.**

En base a todas las inscripciones recibidas, Hidralia y la UMA seleccionará hasta un total de 28 personas para participar en la Hackathon (formando equipos de 3 a 4 personas).

La selección de los equipos se realizará el mismo 1 de Marzo de 2022; y se notificará mediante correo electrónico o móvil a los equipos si han superado o no el proceso de selección. Aquellos que superen el proceso de selección, pasarán automáticamente a ser participantes de la Hackathon,

Los criterios de selección se detallan en el punto 6.5 de estas Bases de Participación.

3. **Recogida de material.**

Para el correcto desarrollo del Hackathon, todos los equipos recibirán un kit de bienvenida que incluirá:

- 1 kit estándar de tecnología.
- 1 kit específico según reto elegido
- Obsequio

Dichos kits se entregarán durante la primera de las sesiones

El detalle del contenido de los Kits de tecnología está referenciado en el punto 10 de estas Bases de Participación.

FASE 2: HACKATHON

4. Kick-off.

La fecha prevista para el Kick-Off de esta Hackathon es el 3 de marzo, de 9:00h a 18:00h.

El evento tendrá lugar en formato presencial en las E.T.S. de Ingeniería de Telecomunicación e Ingeniería Informática de la Universidad de Málaga sitas en el Blvr. Louis Pasteur, 35 de la ciudad de Málaga, salvo que las restricciones por la COVID-19 lo exijan, realizándose en ese caso a través de plataforma digital. Los equipos seleccionados para participar en la Hackathon recibirán la convocatoria a través de correo electrónico, así como el detalle de la jornada, una vez hayan sido seleccionados para participar.

5. Formación tecnología Wize

En caso de realizarse de forma presencial, la formación tendrá lugar el mismo 3 de marzo en horario de mañana (horario detallado en el punto 8). En el horario de tarde se realizará una sesión práctica para conocer en profundidad el contenido de los kits así como su funcionamiento. En el caso de tener que realizarse de forma telemática, los participantes tendrán una semana para llevar a cabo un seguido de formaciones online de las tecnologías WIZE y otros temas relacionados con el prototipado de soluciones que se desarrollará. Estos talleres se ofrecerán en forma de videos por la plataforma Youtube y se irán colgando progresivamente durante la semana. Una vez se dé inicio al Hackathon se enviará por correo electrónico la lista de talleres y la fecha y hora de publicación a todos los equipos participantes.

6. Desarrollo de la Hackathon.

Sesión de mentoring de 15' por equipos con mentores los días 8 y 15 de marzo (virtual) entre las 17:00 y 19:00 según el turno que se asigne a cada equipo.

Los equipos tendrán hasta el 28 de marzo para desarrollar y prototipar las soluciones al reto indicado en el punto 2, en base a los kits indicados en el punto 10. Se presentará vía email con el formato de la plantilla que se les facilitará a los equipos.

Durante este período, los equipos contarán con: diferentes talleres y mentorías para ayudarles en el prototipado de soluciones. Estos espacios de soporte incluirán talleres prácticos con los kits obtenidos y mentorías más relacionadas con otros aspectos como marketing, comunicación o empresa.

Una vez desarrollado el prototipo de la solución, este se presentará en forma de proyecto al jurado mediante presentación .ppt o formato similar a decisión del equipo. De esta evaluación se escogerá un equipo ganador.

En caso de que un equipo no presente el proyecto o no se conecte a la sesión de mentorización, podrá perder el derecho a participar y deberán devolver los kits.

7. **Final Hackathon.**

La Hackathon se cerrará con el evento final en la que se presentarán las soluciones de los equipos de cada reto, y se hará la entrega de premios al equipo ganador.

La fecha de dicha final será el 1 de abril de 2022 en Estepona entre las 10:30 y 12:30

**La organización se reserva el derecho de modificar este calendario. En este caso informará de los cambios a través de correo electrónico a los participantes.*

3 PROYECTOS

Los proyectos que se desarrollen en la Hackathon deben utilizar las tecnologías WIZE para aportar una solución al reto al cual cada equipo esté participando.

El proyecto desarrollado por los diferentes equipos deberá obligatoriamente estar basado en las tecnologías de comunicación WIZE. Por tanto, deberán utilizar los equipos de comunicación WIZE incluidos en el kit y como mínimo uno de los sensores del kit. Se valorará muy positivamente que los proyectos incluyan otros sensores no incluidos en el kit.

Pueden ser soluciones totalmente nuevas o bien soluciones existentes adaptadas a las tecnologías WIZE.

Una vez desarrollado la solución que querrán presentar a la competición, cada equipo preparará una presentación de 10 minutos para exponer ante el tribunal el día 1 de abril de 2022 en Estepona.

El mismo día se resolverá el equipo ganador del Hackathon.

La solución ganadora se seleccionará en base en los siguientes criterios y pesos:

- Viabilidad de la idea (25%)
- Originalidad e innovación de la propuesta (25%)
- Impacto en la sociedad (25%)

- Escalabilidad/universalidad (25%)

Los jurados evaluarán cada uno de los criterios mencionados con un máximo de 5 puntos y se sumarán los puntos de cada criterio como nota final del proyecto (máximo de 20 puntos).

5 PREMIOS

Se concederán tres premios a las tres mejores ideas:

- Primer premio: **1200€** en equipos informáticos
- Segundo premio: **500€** en equipos informáticos
- Tercer premio: **300€** en equipos informáticos

Adicionalmente, en función de los perfiles participantes, se estudiará la posibilidad de ofrecer a los integrantes del equipo ganador la posibilidad de realizar **prácticas en Hidralia o alguna otra empresa del Grupo AGBAR**.

Salvo comunicación en contrario el premio se repartirá de forma proporcional entre los participantes del equipo premiado. La organización de la Hackathon no se responsabilizará de posibles disputas entre los miembros del equipo en relación a los premios.

Los premios pueden quedar desiertos por decisión del jurado final de la Hackathon.

6 PARTICIPANTES

La Hackathon está dirigida a todas aquellas personas apasionadas por la tecnología y la innovación, que quieran generar y descubrir nuevos usos con las herramientas a su alcance. Pueden participar tanto personas con conocimiento previo de las tecnologías de telecomunicación como aquellas que aporten ideas innovadoras para la resolución los retos propuestos, con soluciones ad hoc o adaptando a este ámbito ideas provenientes de otros sectores.

No es imprescindible tener un equipo o un proyecto previo para participar en la Hackathon, aunque sí recomendable. Se detalla el proceso de inscripción y selección de equipos en los siguientes puntos del punto 6.4 de estas Bases de Participación.

Es imprescindible que todas las personas premiadas (y/o sus profesores) estén presentes durante el acto de la entrega de premios.

La comunicación de los ganadores se realizará en el evento final de la Hackathon, y se publicará a través de los medios de comunicación de Dinapsis, Ayuntamiento de Estepona, Hidralia, UMA y Agbar.

6.1. Los perfiles que pueden participar en esta Hackathon son:

- Emprendedores/as
- Creativos/as (diseño, usabilidad)
- Desarrolladores/as técnicos/as
- Comunicación y márketing
- Desarrolladores/as de negocios
- Estudiantes
- Profesionales de startups
- Pequeñas empresas
- Centros de investigación

6.2. Número de equipos participantes:

- Podrán participar en la Hackathon un número máximo de 28 personas formando equipos de hasta 4 personas.
- Los equipos deben estar formados por un mínimo de 2 personas.

6.3. Condiciones de participación:

- La edad mínima de los participantes debe ser 18 años.
- El cumplimiento del formulario de inscripción a la Hackathon implica que el participante conoce y acepta las presentes bases legales.
- La inscripción es totalmente gratuita.

6.4. Método de inscripción:

Las inscripciones se harán a través de este [enlace](#). Se requerirá una inscripción por participante, indicando el nombre del equipo en caso de tener uno, debiendo todos los integrantes del equipo utilizar el mismo nombre identificativo. Se pedirá la siguiente información:

- Nombre y apellidos.
- Correo/s electrónico/s de contacto.
- Teléfono de contacto
- Breve descripción del perfil profesional de cada uno de los integrantes del equipo.
- Aceptación de tratamiento de datos por parte de los integrantes.

Durante el periodo de inscripción, se habilitará un canal slack donde las personas interesadas en participar podrán contactar con otros perfiles para organizarse en equipos multidisciplinares.

6.5. Criterios de selección de los equipos:

Para la selección de los equipos participantes se valorará los siguientes puntos con pesos:

- Perfil relacionado con el evento (50%)

- Experiencia en eventos similares (30%): participación de los miembros del equipo en otros eventos, Hackathon o similares.
- Composición del equipo (20%): interdisciplinaridad del equipo, variedad de perfiles y experiencias previas.

Con estos criterios se evaluará a los equipos y se escogerá a los 20 participantes mejor valorados.

8 PROGRAMA HACKATHON*

El programa definitivo de la Hackathon se confirmará a los participantes unos días antes del inicio por correo electrónico, pero orientativamente es éste:

3 de marzo - Formación presencial teórico-práctica con dos formadores expertos de AllWize durante 1 día.

- En la primera parte del día (aprox. 3,5h)

- 9:30 - 9:45 welcome & presentation
- 9:45 - 10:45 LPWAN Ecosystem & Radio-frequency concepts
- 10:45 - 11:15 Coffee Break
- 11:15 - 12:15 Wize in depth
- 12:15 - 12:30 Short Break
- 12:30 - 13:30 Presentación de la compañía de agua + Presentación del Reto + Creación de equipos (para los inscritos de forma individual)

- En la segunda parte del día (aprox. 3h)

- 15:00-18:00 Entrega de los kits a los participantes y realización de la parte práctica donde se les explica a los participantes los materiales entregados.

3 de Marzo – 28 de Marzo

Seguimiento on-line a partir de la formación a través de Slack.

Sesiones de mentoring 8-15 de marzo

Entrega de proyectos a través de correo electrónico a jharor@hidralia-sa.es y Alejandro.garcia@agbar.es antes del 28 de marzo.

1 de abril

Presentación de los proyectos/prototipos y el nombramiento del ganador.

9 JURADO Y MENTORES

Los jurados intermedios y final estarán formados por expertos de reconocida trayectoria en el sector del agua, la innovación tecnológica, la comunicación y la ciencia, así como profesores de la UMA y representantes de Agbar.

La composición del jurado, así como los mentores que ayudarán a los equipos y participantes durante la Hackathon será comunicado más adelante.

10 CONTENIDO DE LOS KITS

Cada equipo recibirá un kit de desarrollo con los siguientes componentes:

- Hay 2 x AllWize K2 en cada kit
- Hay 2 x AllWize K2 carrier en cada kit
- En lugar de un AllWize G1, habrá 1 x AllWize I1
- No hay Grove-compatible sensor, porque los daremos en el "mercadillo"
- No hay Grove cable, por las mismas razones que en el caso anterior
- Hay 3 x 169 MHz antenna en cada kit
- Hay 2 x uFL-to-SMA pigtail en cada kit
- VirtualBox Machine image

Además de esto, en función del reto que quieran desarrollar, recibirán una serie de sensores específicos alineados con la temática hasta un máximo de 5.

11 CONSULTAS Y SUGERENCIAS

Para resolver cualquier duda o realizar alguna sugerencia se pueden contactar a través de la siguiente dirección de email: alejandro.garcia@agbar.es

12 CONDICIONES GENERALES

La presentación de una idea y proyecto a la Hackathon implica la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas que se lleve a cabo.

Por tanto, las personas participantes se comprometen a asistir a la Hackathon en caso de ser seleccionadas, realizar una presentación en público de su proyecto y participar en las presentaciones y discusiones informales con las partes interesadas, cumpliendo asimismo con todas las normas de la Hackathon.

El incumplimiento de estas bases o la falta de veracidad en realizar cuantas manifestaciones y garantías realicen los participantes comportarán la exclusión de la Hackathon y la pérdida de cuantos premios o distinciones se hubieran concedido. La organización se reserva el derecho a descalificar cualquier proyecto que a su juicio viole los procedimientos y normas de la competición, siendo sus decisiones definitivas y vinculantes.

Asimismo, los participantes aceptarán las decisiones del jurado en cuanto a la selección de las ideas finalistas y los ganadores de la Hackathon. La organización se reserva el derecho a introducir cambios en la mecánica o funcionamiento de la Hackathon en cualquier momento y/o finalizarla de forma anticipada si fuera necesario por justa causa, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. No obstante, estos cambios se comunicarán debidamente. Se hará todo lo posible para evitar que ningún cambio perjudique a unos participantes respecto a otros.

Estas bases constituyen un único acuerdo entre la organización y los participantes en la Hackathon.

Todos los derechos sobre la Hackathon son titularidad de Agbar.

Sobre los premios

No se ofrecerán premios alternativos si los ganadores deciden rechazar los premios. Dichos premios son personales e intransferibles y pueden estar sujetos a cambios o modificaciones ajenas a la organización del evento.

13 PROTECCIÓN DE DATOS

Autorización de uso de información.

Los participantes autorizan el uso de su identidad (nombre completo y demás datos facilitados en la inscripción de la Hackathon), su imagen o voz, así como la información relativa a los proyectos, para que puedan aparecer publicados en el sitio web creado para la Hackathon, en la página web de Agbar, así como su difusión en las diferentes redes sociales –por ejemplo, Facebook, Instagram y Twitter- así como en revistas y otros medios de comunicación, con fines informativos y/o publicitarios relacionados con la difusión de esta Hackathon, bajo el rigor y respeto al honor, intimidad personal y familiar y sin que de ello se derive ninguna contraprestación. Así mismo, la autorización no tiene límite de tiempo, por lo cual se considera cedida por un tiempo ilimitado.

En este sentido, cada participante cede a Agbar, para todo el mundo y durante el plazo máximo permitido por la legislación vigente, los derechos de reproducción, obtención de copias, transformación, promoción y comunicación pública en cualquier medio electrónico –con exclusión de los derechos morales- de las imágenes cedidas por los participantes así como fotografías realizadas durante la Hackathon. La autorización y la cesión de derechos contemplados en el presente documento se realizan de forma gratuita.

Tratamiento de datos personales.

Los participantes quedan informados de que tanto los datos personales propios como los de los respectivos representados o de terceros que se faciliten a través del formulario de inscripción, así como aquellos que puedan facilitarse posteriormente y aquellos otros a los que se tenga acceso como consecuencia de su participación en Hackathon son necesarios para el desarrollo de dicha participación y para la realización y gestión de las operaciones que de ella se deriven, en especial contactar con el participante y también analizar y valorar el perfil registrado, así como para promocionar futuras convocatorias de Hackathon, por lo que AGBAR queda autorizado para su tratamiento y registro en los respectivos ficheros.

El participante declara que dispone de la autorización previa de los terceros afectados cuyos datos incluye en el formulario de inscripción para su incorporación al mismo y para su cesión a terceros en los términos y con las finalidades expresadas. Los participantes garantizan la veracidad de los datos que faciliten en cada momento y se comprometen a comunicar a AGBAR cualquier variación sobre los datos de contacto mientras dure la Hackathon.

En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y de acuerdo con su artículo 5 se informa que los datos facilitados para participar en la Hackathon serán incorporados en un fichero de datos titularidad de AGBAR España

Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante un escrito dirigido a AGBAR España, Passeig de la Zona Franca 48 08038 Barcelona

14 CONFIDENCIALIDAD Y PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

Confidencialidad

Toda la información o datos, documentación, contraseñas, software, material de capacitación y técnicas puesto directa o indirectamente a disposición del participante en la Hackathon por AGBAR será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento o transmitido de cualquier manera a terceros por el participante, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre. El participante se obliga a una vez finalizado el concurso a eliminar y destruir, de sus equipos y herramientas de gestión y correo electrónico así como la información en soporte papel, toda información y datos proporcionados por AGBAR.

Todos los materiales presentados por los participantes deberán ser apropiados para su difusión pública. No deberán incluir información confidencial que los participantes no deseen hacer pública, o bien lo comunicarán expresamente a la organización para evitar su divulgación.

Propiedad intelectual e industrial

Los participantes garantizan, con total indemnidad para la organización, que la autoría de los proyectos presentados les pertenecen legítimamente conforme a derecho, que no son copia ni modificación total o parcial de ninguna otra y que no vulneran ningún derecho de propiedad intelectual o industrial, deber de secreto o pacto de confidencialidad.

En particular, los participantes no utilizarán ningún material protegido por copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial sin el permiso expreso del titular del copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial. Los participantes serán los únicos responsables de cualquier daño que se derive de cualquier infracción de copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial o cualquier otro daño que resulte de tal publicación.

Los participantes también serán responsables de asegurar que las ideas y proyectos presentados no sean ofensivos, denigrantes o inciten a la violencia, el racismo o vulneren los derechos fundamentales ni las libertades públicas, ni tampoco supongan una intromisión en la intimidad personal o familiar de las personas físicas ni una violación del derecho al honor de terceros, respetando en todo caso las normas de convivencia y código ético de la cláusula 15 de las presentes bases.

Los participantes conservan la autoría de sus proyectos y ceden a AGBAR con carácter no exclusivo los derechos de explotación sobre los mismos, en particular para su uso y desarrollo en la gestión del servicio del ciclo integral del agua.

A los efectos anteriores, los participantes ceden a AGBAR los derechos de uso, reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de los proyectos presentados, de manera no exclusiva, para todo el mundo y para toda la duración legalmente establecida en la vigente Ley de Propiedad Intelectual, únicamente a los efectos de la gestión que AGBAR realiza del servicio del ciclo integral del agua.

El otorgamiento de los derechos señalados en el párrafo anterior se realiza de manera gratuita siempre que AGBAR no lleve a cabo un uso lucrativo de los proyectos presentados; en caso contrario, los participantes y AGBAR tendrán que establecer, en su caso, los términos de la explotación comercial de los proyectos.

Asimismo, si los participantes quieren explotar sus proyectos o desarrollo de los mismos con vocación comercial, deberá ofrecer con carácter preferente a AGBAR una cesión de los derechos de explotación, en cuyo caso, los participantes y AGBAR negociarán las condiciones y términos para llevar a cabo, en caso de acuerdo, dicha cesión de todos los derechos de explotación a AGBAR.

En todo caso, el desarrollo de los proyectos que lleve a cabo AGBAR serán propiedad exclusiva de esta, que ejercerá todos los derechos de propiedad intelectual o industrial sobre los referidos desarrollos.

Finalmente, los participantes consienten la divulgación y comunicación de sus proyectos por parte de AGBAR, siendo responsabilidad de los mismos la protección de sus proyectos a efectos de la Ley de Propiedad Intelectual y/o Industrial que en su caso corresponda, quedando por tanto la organización eximida de cualquier responsabilidad en dicha materia.

15 NORMAS DE CONVIVENCIA Y CÓDIGO ÉTICO

Los participantes se comprometen al cumplimiento del código ético de la competición:

- Sólo serán válidas aquellas aportaciones de soluciones innovadoras que estén directamente relacionadas con las actividades y servicios del sector del agua.
- La solución no podrá tener contenidos ni referencias sexualmente explícitas o sugerentes, violentas o despectivas hacia colectivos étnicos, raciales, de género, religiosa, profesional o de edad, profanos o pornográficos.
- La participación no puede promocionar medicamentos ilegales o armas de fuego (o el uso de cualquiera de los anteriores), o cualquier actividad que pueda ser insegura o peligrosa, o con mensajes políticos.
- La participación no puede ser obscena u ofensiva, ni que apoye ninguna forma de odio o de grupos de odio; ni comentarios despectivos sobre AGBAR o sus servicios, u otras personas, productos o empresas vinculadas.
- La participación no puede contener las marcas o logos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier tipo.
- La participación no puede contener materiales con copyright propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios) sin el permiso expreso del titular de los derechos.
- La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías, u otros indicios para identificar a cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.
- La participación no puede violar en ningún caso las leyes nacionales vigentes.

16 RESPONSABILIDADES

Los participantes mantendrán indemnes en todo momento a AGBAR delante de reclamaciones de terceros y serán responsables asumiendo íntegramente a su cargo cualquier coste o carga que pueda derivarse a favor de terceros como consecuencia de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes bases.

AGBAR no se responsabiliza de las posibles eventualidades fortuitas que puedan afectar al desarrollo de la Hackathon. En ningún caso AGBAR será responsable de los errores en la prestación de los servicios de cualquier otra persona o entidad cuya participación sea necesaria para el desarrollo de la Hackathon.

AGBAR se reserva la facultad de adoptar todas las medidas que sean oportunas para evitar cualquier conducta de la cual sospeche que tenga por finalidad o efecto cualquier intento de actuar en fraude de la presente Hackathon o en incumplimiento de sus normas o en perjuicio de otros participantes. La primera e inmediata consecuencia será la exclusión del participante y la pérdida de todo derecho al premio que eventualmente haya obtenido, y sin perjuicio de cualesquiera otras acciones legales que sea procedentes, incluyendo la correspondiente indemnización de daños y perjuicios.

Asimismo, AGBAR se reserva el derecho a excluir los participantes en caso de aportar o colgar material que contenga virus, gusanos o cualquier otro código informático dirigido a, o apto para hacer daño, interferir, interceptar o vulnerar la seguridad de cualquier sistema, información o datos. Ello sin perjuicio de las acciones legales que correspondan.