



---

## **BASES DEL PROGRAMA**

## **PRIMERA - MISIÓN.**

Young Business Talents es un programa educativo para incorporar el aprendizaje experiencial, mediante la práctica, en el ámbito de los estudios preuniversitarios generales y especializados. El programa y todos los beneficios que conlleva son totalmente gratuitos gracias al apoyo de las empresas e instituciones que como organizadores y patrocinadores soportan todos los gastos.

## **SEGUNDA - VISIÓN.**

Que la comunidad educativa y en concreto el profesorado y por ende los estudiantes dispongan de herramientas avanzadas en su actividad que permitan:

- Practicar y aprender por la experiencia.
- Disponer de un laboratorio de economía y administración y dirección de empresas.
- Fomentar la iniciativa emprendedora.
- Aplicar la teoría.
- Preparación de exámenes y pruebas.
- Mejorar su currículum vitae.
- Desarrollar habilidades, competencias y actitudes constructivas.
- Dinamizar el proceso docente mediante la “gamificación”.
- Ayudar al futuro de los jóvenes y sus familias.

Para ello el programa pone a disposición de los beneficiarios, profesores, centros educativos y estudiantes, las herramientas necesarias para que en un entorno lúdico puedan obtener los objetivos descritos arriba.

## **TERCERA - ORGANIZADORES.**

El organizador de Young Business Talents es Praxis MMT, en adelante la Organización.

Para que se pueda cumplir la Misión del programa se requieren importantes recursos humanos y económicos y por ello se considera también organizador a instituciones públicas y semipúblicas, así como entidades privadas (patrocinadores, colaboradores, publishers), que como parte de sus planes de responsabilidad social corporativa auspician el programa, haciendo que éste sea posible y totalmente gratuito para los beneficiarios.

## **CUARTA- EL PROGRAMA Y LA COMPETICIÓN.**

Con el fin de aportar factores lúdicos y motivadores para los estudiantes, el programa se presenta para ellos como una competición en la que los estudiantes tendrán que ir dirigiendo sus propias empresas a lo largo de diferentes fases. Por tanto, hay un contenido y un continente, siendo el contenido (lo importante) la práctica y el continente la competición.

Para la adhesión al programa los profesores se registran y los estudiantes se inscriben, como beneficiarios finales, para poder participar en él en forma de equipos de 3 ó 4 componentes.

## **QUINTA - ADHESIÓN.**

Se pueden adherir al programa los profesores y sus alumnos que estén cursando:

- 4º de ESO.

- Bachillerato.
- Formación Profesional Básica.
- Ciclos Formativos.

Que estén estudiando en un centro docente del territorio nacional o del extranjero siguiendo el programa educativo nacional.

El programa está abierto a estudiantes de 15 años en adelante. Sin embargo, con el fin de que sea equilibrado, cuando un centro docente inscriba a estudiantes mayores de 21 años en un equipo, éste competirá con otros equipos que a su vez tenga al menos un integrante mayor de 21 años, siempre que sea posible.

### **SEXTA - ESTRUCTURA DEL PROGRAMA.**

Young Business Talents se lleva a cabo a distancia y tanto el uso de la herramienta principal, un simulador de 3ª generación, como las comunicaciones, la formación, etc., se realizan vía web.

Los estudiantes se agrupan en equipos formados por tres o cuatro integrantes pertenecientes todos al mismo centro docente y preferiblemente al mismo curso académico. Los equipos tendrán que dirigir sus empresas realizando planes de gestión.

Las fases del proceso son:

- Fase 1: Dieciseisavos de final.
- Fase 2: Octavos de final.
- Fase 3: Cuartos de final.
- Fase 4: Semifinal.
- Fase 5: Final.

Las cuatro primeras fases serán online. La fase Final será presencial o a distancia, quedando a criterio de la Organización el modo en el que se haga y, en su caso, el lugar de realización. La fecha y formato serán comunicados a los finalistas con suficiente antelación para darles tiempo a organizar su asistencia.

Las fases no son eliminatorias, por tanto, no se da de baja a ningún equipo, salvo que abandone el programa o incumpla las bases.

### **SÉPTIMA - CALENDARIO.**

En el calendario, publicado en la página web, se expondrán:

- Las fechas y horas límite para la introducción de decisiones en cada una de las fases.
- El numero de planes que se harán en cada fase, excepto en la Final, que será comunicado a los finalistas.

Este calendario puede modificarse por causa mayor y si así fuera se comunicará a los profesores y equipos con la suficiente antelación.

### **OCTAVA - NORMAS Y PERIODO DE ADHESIÓN.**

Para participar se deberá cumplimentar debidamente, de forma individual, el formulario de inscripción puesto a su disposición en la página web.

Es imprescindible que en el formulario de solicitud de inscripción de cada participante figuren correctamente los datos solicitados, así como la aceptación de las presentes bases y la política de privacidad de la web y el programa.

Los datos de participantes serán incorporados a una base de datos y serán cedidos a los Organizadores y Patrocinadores, que podrán hacer uso de ellos para dirigirse a los participantes y enviarles distintos tipos de información. Podrá consultar la lista actualizada de los organizadores y patrocinadores pinchando [aquí](#).

Los datos de los participantes serán cedidos al profesor que tutoriza el equipo, con el fin de que pueda supervisar y coordinar a sus equipos.

En cada equipo habrá un encargado de dar de alta al equipo a través de la página web introduciendo en el apartado correspondiente el nombre del equipo, centro docente, provincia y un correo electrónico de contacto.

A ese correo electrónico llegará la clave del equipo para acceder a su zona privada y al simulador. Para completar su solicitud de inscripción individual, el representante rellenará su formulario de inscripción y el correo electrónico de sus compañeros de equipo, a quienes les llegará, a su vez, una invitación para inscribirse individualmente.

A la hora de realizar la inscripción el interesado deberá contestar a un cuestionario, que es anónimo, y que se utiliza para realizar un informe sobre actitudes e inquietudes de los jóvenes.

El equipo habrá completado la solicitud de participación en Young Business Talents cuando todos sus integrantes se hayan inscrito individualmente de forma correcta. Cuando esto ocurra, todos los componentes del equipo recibirán un correo electrónico confirmando su solicitud de inscripción.

Todos los componentes del equipo deberán remitir el formulario de solicitud de adhesión a la Organización en las fechas publicadas en la web.

No podrán inscribirse personas que no cumplan los requisitos expuestos. La Organización podrá definir criterios adicionales para la inclusión o exclusión de participantes, así como la fijación de cupos de participación.

El período de adhesión a Young Business Talents se publica en la web.

Los profesores podrán registrarse a través de la Sala de Profesores rellenando el formulario habilitado para ello, y seleccionar en su área personal los equipos a los que van a tutelar. Para completar el registro, los profesores registrados deberán aceptar las bases y política de privacidad del programa.

Solo los profesores registrados y con equipos tutelados tendrán derecho a diploma y a premios.

## **NOVENA - CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.**

1. El Programa supone un diploma, certificación, de que el profesor y sus alumnos lo han realizado, y para ello se deben seguir las condiciones de participación en él.
2. Serán rechazadas las solicitudes de inscripción incompletas, irregulares o recibidas fuera del plazo establecido.
3. La Organización se reserva el derecho a comprobar la identidad de los participantes, que están obligados a facilitar aquellos documentos que requiera la Organización para comprobar su identidad y que los datos facilitados son veraces y cumplen los requisitos de las presentes bases.
4. En ningún caso la misma persona puede participar en más de un equipo. El hacerlo supondrá su eliminación y quedará vetada para participar en el futuro en cualquiera de los programas realizados por la Organización.
5. La Organización se reserva el derecho a modificar o cancelar el programa por causas de fuerza mayor.
6. La Organización no tendrá responsabilidad sobre el acceso por internet a los servidores donde se alojan los contenidos del programa, ya sea producido por fallos en cableados, en enrutadores, en nodos de primer nivel, o por cualquier otra causa ajena.

7. La participación en Young Business Talents supone la aceptación total expresa de estas bases, el Código de Conducta, los criterios técnicos de la programación y el proceso del programa.
8. Las posibles reclamaciones sobre los resultados obtenidos por los equipos y sobre su clasificación, así como cualquier otra cuestión relacionada con el desarrollo del programa, se resolverán de modo inapelable por la Organización y de acuerdo con los criterios establecidos en estas bases.
9. La Organización se reserva el derecho a dar de baja a cualquier participante/equipo en caso de detectar cualquier irregularidad antes o durante el programa. Asimismo, se reserva el derecho a no permitir la participación a aquellas personas que no cumplan o que no hayan cumplido en ediciones anteriores con estas bases.
10. Los profesores tienen el derecho a dar de baja a participantes y equipos y a autorizar o no cualquier cambio o baja de sus alumnos.
11. Está permitido que antes de la fase semifinal un equipo realice el cambio de uno de sus integrantes. Por cambio se entenderá la sustitución de un miembro por otro que esté participando en el programa, así como la baja de uno de sus miembros. La incorporación de nuevas personas al programa y por tanto a un equipo se podrá realizar antes de la fase de cuartos.
12. Una vez comience la semifinal no se admitirán cambios en la composición de los equipos. Si, por motivos de causa mayor, un equipo no pudiera continuar con todos sus integrantes, debería comunicarlo a la Organización, que decidirá como proceder.
13. Los miembros de un equipo pueden dar de baja a uno de ellos en cualquier momento del programa, siempre que más del 50% del equipo esté a favor de la baja y que el equipo no se quede con menos de 3 integrantes. Para que el equipo no se quede con 2 integrantes existe la posibilidad de trasladar a un integrante de otro equipo del mismo centro docente. Para realizar la baja en el programa es obligatorio un escrito dirigido a la Organización y firmado por los miembros que llevan a cabo dicho despido o por su profesor.
14. La ayuda de profesores u otras personas a un equipo deberá ser limitada a la tutorización. Si la Organización detecta una intervención excesiva en la toma de decisiones por parte del profesor se puede producir la baja del equipo.
15. Los equipos o estudiantes inscritos que por cualquier razón no puedan continuar en el programa deberán comunicar su baja a la Organización a través del correo electrónico publicado en la web.
16. Las personas y/o equipos dados de baja, por cualquier motivo, perderán el derecho a continuar en el programa, a diploma y a cualquier premio.
17. Si uno de los integrantes de un equipo no facilita datos personales correctos durante el proceso de inscripción, dicho integrante y el resto del equipo podrán ser automáticamente eliminados.

### **DÉCIMA - METODOLOGÍA UTILIZADA.**

Se denomina empresa a cada equipo de participantes en un mercado compuesto por 4 ó 5 empresas, incluida la suya, y que se denominará simulación.

Al comienzo de cada una de las fases del programa se distribuirán los equipos participantes en simulaciones.

Cada empresa tendrá que elaborar un número determinado de planes de gestión para el horizonte de un año simulado en cada fase.

Todas las empresas comenzarán cada fase partiendo de la misma situación (Balance) y con la misma información (Escenario).

Cada equipo participante recibirá una clave (contraseña) en el momento de llevar a cabo la solicitud de inscripción, que mantendrá a lo largo de todo el programa y le servirá para acceder al simulador en cada fase.

Se establecerán en el Calendario unas fechas y horas tope para la introducción de las decisiones de cada plan de gestión, tras las cuales se procesarán en el simulador las decisiones introducidas por los equipos y se activarán los resultados para que los participantes puedan acceder a ellos.

Cada empresa desconoce los resultados de sus competidores, salvo aquellos que pueden obtenerse a través de estudios de investigación de mercado.

A la vista de estos resultados, los participantes deben elaborar un nuevo plan de gestión que dará origen a unos nuevos resultados, que seguirán el mismo proceso que los anteriores.

### **DECIMOPRIMERA - CRITERIOS DE AGRUPACIÓN DE EQUIPOS, PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN.**

- 1.- Los equipos serán agrupados en mercados de 5/4 empresas en cada una de las fases.
- 2.- En los dieciseisavos y octavos de final se agrupará en una misma simulación a los equipos de un mismo centro docente, siempre que sea posible.
- 3.- En el resto de fases se informará, antes de cada una de ellas, del sistema utilizado para agrupar equipos en simulaciones, pudiendo ser por el sistema suizo, de cabezas de serie, de liga, o por cualquier otro que se considere oportuno, y pudiendo coincidir un equipo con otros de fases anteriores.
- 4.- Los equipos con integrantes mayores de 21 años competirán entre sí a lo largo del resto del programa, incluida la fase Final, siempre que sea posible. Aunque el equipo tenga un solo integrante mayor de 21 años se le agrupará con otros equipos con integrantes mayores de 21 años.
- 5.- Clasificación para octavos de final, cuartos y semifinal: Pasarán todos los equipos participantes en la fase anterior que hayan introducido, al menos, un plan completo en el simulador.
- 6.- Se considera que un participante ha concluido el programa si ha introducido al menos 7 planes completos en el simulador, correspondiendo como mínimo dos de ellos a la semifinal.
- 7.- Si al final de cualquier fase la Organización detecta que un equipo no está participando, éste será eliminado.
- 8.- Si en cualquier fase la Organización detecta que un equipo o varios están actuando de forma irregular, o en connivencia, éstos serán eliminados automáticamente.

Cada equipo recibirá un número de puntos en función de la posición alcanzada en cada plan de gestión (año virtual), según el resultado del ejercicio que aparece en la Cuenta de Resultados, comparado con todos los equipos de su misma simulación.

Estos puntos se irán acumulando por el equipo a lo largo de la competición, siendo la puntuación final la suma de las puntuaciones obtenidas a lo largo de las fases.

Se puede dar el caso de que en una simulación estén participando activamente menos de cinco equipos. Aquellos equipos que un año no completen un plan, recibirán un punto menos que los correspondientes a la quinta posición de ese año, independientemente de la posición en la que hayan quedado.

La tabla de puntuaciones es la siguiente:

Posición	Fase 1		Fase 2			Fase 3			Fase 4		
	Año 1	Año 2	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3
1º	5	12	35	53	71	54	72	106	394	514	684
2º	4	9	32	50	67	51	68	103	372	496	656
3º	3	7	28	46	64	47	65	99	358	468	606
4º	2	4	25	43	60	44	61	96	330	436	564
5º	1	2	21	39	57	36	58	92	308	369	475
No completa el plan*	0	1	20	38	56	35	57	91	307	368	474

\* Si un equipo no toma decisiones, recibirá un punto menos que el quinto clasificado, independientemente de la posición que hubiera obtenido ese año.

En los resultados que reciben los participantes al entrar en la simulación de cada fase aparece un ranking. Dicho ranking, que hace referencia al beneficio acumulado y al resultado de cada año, no será válido a efectos de la clasificación, ya que no tiene en consideración los resultados de las diferentes fases y los diferentes años de simulación.

La clasificación de cada fase y año se publicará en la web de Young Business Talents.

## **DECIMOSEGUNDA – FINAL.**

Se ordenarán, en listas separadas por provincias, los equipos de mayor a menor puntuación acumulada durante el programa, incluida la semifinal. En caso de empate a puntos de equipos se desempata por su beneficio acumulado en la semifinal.

El número de equipos finalistas será de 75. Es decir, habrá 75 plazas en la Final.

Al inicio de la semifinal se determinará el origen de los equipos presentes en la Final y para ello se considera la unidad territorial denominada Provincia.

En ese momento de inicio de la semifinal cada provincia tendrá un número de equipos que supondrá un porcentaje sobre el total de equipos de todas las provincias, resultando que habrá provincias:

a) Con un porcentaje por el número de plazas totales mayor o igual a 1, redondeado al entero inferior, y que será el número de equipos que asistirán de cada provincia. Se asignarán los finalistas ordenando de mayor a menor según el criterio de puntuación, no pudiendo haber más de dos equipos por centro docente. Si esto ocurriese pasaría al siguiente en la lista, aplicando esta regla sucesivamente. Si quedasen plazas por asignar de una provincia, la Organización determinaría cómo se asignan.

b) Con un porcentaje por el número de plazas totales menor que 1. Se tomará el primer puesto de cada una de estas provincias según el criterio de puntuación y se ordenarán de mayor a menor por puntuación. Se asignará un equipo a cada plaza hasta que se llegue a cubrir el número de plazas que determine la Organización.

En el caso de que quedasen plazas sin asignar será la Organización quien determine a qué provincias se asignan.

Los equipos que no hayan completado el programa formativo no podrán clasificarse para la Final.

La Organización podrá establecer la puntuación mínima que tiene que tener un equipo para acceder a la Final. De ser establecida una puntuación mínima, ésta será publicada en la web. Además, la Organización podrá desestimar el pase a la final de equipos que durante todo el programa no hayan tenido al menos 5 posiciones de terceros o superiores.

Los equipos clasificados para la Final serán notificados con suficiente antelación del formato (presencial o a distancia), el lugar (si es presencial), el horario y la agenda. Si un equipo declina asistir se invitará al siguiente según los criterios anteriores.

En la Final, se agruparán en las mismas simulaciones a los equipos con componentes mayores de 21 años en el momento que comenzó el programa siempre que sea posible, y se podrán agrupar en las mismas simulaciones los equipos de centros docentes que en la edición anterior hayan tenido equipos ganadores.

La Organización no será responsable de la tramitación de viajes, alojamiento o manutención de los participantes que asistan a la Final nacional, ni de los gastos que su desplazamiento, alojamiento y manutención puedan ocasionar.

La Final se regirá por sus propias Bases además de éstas y serán comunicadas con antelación suficiente a los equipos finalistas.

### **DECIMOTERCERA - ATENCIÓN A PROFESORES.**

La Organización proporcionará una dirección de correo electrónico y un teléfono, dedicados a atender a profesores para resolver todas las cuestiones que deseen sobre cómo llevar el programa, incidencias o cualquier tipo de ayuda que pueda necesitar. Para tener este soporte el profesor deberá haberse registrado como tal en el programa a través de la web.

La Organización se reserva el derecho de no contestar preguntas cuando juzgue que la respuesta puede dar una ventaja competitiva a un equipo sobre el resto de equipos participantes.

### **DECIMOCUARTA - DIPLOMAS ACREDITATIVOS Y PREMIOS.**

Los integrantes de los equipos que completen el programa formativo (que hayan completado al menos 7 planes, incluyendo un mínimo de dos planes en la semifinal), recibirán un diploma acreditativo de su participación en este aprendizaje experiencial.

El diploma, nominativo y registrado, es acreditado por los Organizadores y puede ser utilizado por el beneficiario para los fines que considere.

Los profesores registrados que posean al menos 3 equipos que hayan completado el programa, recibirán un diploma para acreditar su innovación docente, el tiempo dedicado, los beneficios dados a sus alumnos y los recursos empleados.

Los centros docentes que posean al menos 3 equipos que hayan completado el programa, recibirán un diploma acreditativo.

Los integrantes de los equipos que lleguen a la Final nacional recibirán un diploma acreditativo de haber llegado a esta fase.

Los datos personales utilizados en los diplomas se obtendrán del formulario de solicitud de inscripción en Young Business Talents. La Organización no se hace responsable de los errores ortográficos que cometan los participantes al rellenar la solicitud de inscripción, ni realizará cambios en el nombre que aparezca en el diploma. Por tanto, es responsabilidad de los participantes rellenar correctamente dicho formulario.

Los equipos que en la Final acaben en primera posición de cada una de las simulaciones que se hagan, recibirán un diploma y un premio en dinero y/o en especie.

Además, como premios especiales, los equipos clasificados en los primeros cinco puestos de la Final recibirán un premio en dinero y/o en especie.

Los profesores de los equipos que acaben en primera posición de cada una de las simulaciones de la Final nacional recibirán un premio en dinero y/o en especie.

Los profesores y los centros docentes de los primeros cinco equipos con premio especial recibirán un premio en dinero y/o en especie.

Los premios, en su valor económico, son publicados en la web y pueden ser en dinero y/o en especie. Según la legislación vigente, pueden estar sometidos a retenciones de carácter fiscal.

Los Organizadores pueden hacer entrega de premios adicionales, en metálico o en especie, a finalistas, a sus profesores y a sus centros docentes.

### **DECIMOQUINTA - CONDICIONES DE LOS PREMIOS.**

1. La Organización solicitará individualmente de cada premiado - a través de la dirección de correo electrónico facilitada en el momento de solicitar su participación en el programa - la información necesaria para hacer efectivo el premio. Si el premiado no remite la información solicitada en el plazo que establezca la Organización, o la información remitida es incorrecta, perderá el derecho a premio. La Organización no se hace responsable de cualquier dato incorrecto facilitado.
2. Los premios son intransferibles y la Organización no se responsabiliza del uso que hagan los premiados de sus premios.
3. Si hubiera premios en especie no podrán ser canjeados por metálico ni por cualquier otro premio.
4. La Organización podrá requerir que para que el premio sea recibido por un destinatario tenga que utilizar el servicio de un tercero. Este servicio siempre sería gratuito.
5. Si los premiados no dieran bien la información en tiempo y forma necesaria para poder hacer la entrega de los premios se entenderá que renuncian al premio.
6. Si por cualquier razón no se pudieran entregar los premios en metálico establecidos, éstos serán sustituidos por otros en especie de igual o superior valor.

### **DECIMOSEXTA - CÓDIGO DE CONDUCTA.**

Para hacer el programa una experiencia agradable para todos, la Organización exige que los adheridos cumplan una serie de lineamientos conocidos como el Código de Conducta.

El objetivo de este código es determinar acciones que son consideradas como negativas e improcedentes y de esta manera ayudar a los participantes en la comprensión de las consecuencias de sus acciones.

1. Se espera que los adheridos al programa respeten las normas y bases y acepten las decisiones que, de acuerdo a éstas, tome la Organización.
2. Se espera que los participantes muestren respeto a los otros participantes, profesores, personal, voluntarios y demás miembros de la Organización, exhibiendo el decoro necesario.
3. Serán consideradas como violaciones el lenguaje abusivo o soez, hacer trampas o intentarlo, muestras de mal carácter o falta de respeto a otros participantes, profesores, personal, voluntarios y Organizadores, no respetar principios morales, éticos o religiosos y cualquier otra conducta que se considere influye en detrimento a los mejores intereses del programa.
4. Si un participante es dado de baja del programa lo debe aceptar con dignidad.

En caso de producirse un incumplimiento de las bases durante el programa el participante deberá ajustarse inmediatamente al código, reglas y/o bases del programa. Esto debe hacerse sin retrasos y el código debe mantenerse de ahí en adelante.

El incumplimiento puede suponer una llamada de atención o la descalificación y baja.

La Organización del programa será la autoridad final en cuestiones de conducta y de descalificación.

#### **DECIMOSEPTIMA - DERECHOS DE IMAGEN.**

Los participantes, profesores y colaboradores autorizan a la Organización y Organizadores a reproducir y utilizar su nombre y otros datos (como edad, género, población...), así como su imagen en vídeo y foto, entrevistas u opiniones, en cualquier actividad relacionada con el programa y su divulgación sin que dicha utilización les confiera derecho de remuneración o beneficio alguno con excepción hecha del propio programa, del diploma y los premios.

Los participantes, profesores y colaboradores autorizan expresamente a la Organización y Organizadores a publicar en soportes gráficos, audiovisuales y documentales su nombre e imagen.

#### **DECIMOCTAVA - PROPIEDAD INTELECTUAL.**

Los participantes ceden los derechos de explotación relativos a cualquier trabajo o documento resultado del programa, si lo hubiera, a la Organización, sin contraprestación de ningún tipo, especialmente los derechos de reproducción, distribución, transformación y comunicación pública, por todo el período que permite la legislación vigente, con el único objeto de exponerlos, comunicarlos, utilizarlos para consulta, y para cumplir con fines de carácter académico y del programa.

#### **DECIMONOVENA - LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES.**

Además de lo ya establecido en cuanto a la limitación de responsabilidades, la Organización no se responsabiliza:

1. Por los servicios que terceros deban prestar a los profesores, participantes y premiados.
2. Por las incidencias que puedan ocurrir durante el viaje a la ciudad en la cual se realice la Final, si fuese presencial, incluyendo incidencias de medios de transporte, retrasos y/o cancelaciones, y en general de cualquier incidente ocurrido durante el viaje, sea en sitios públicos o el lugar de alojamiento, y en los cuales la Organización no tenga una responsabilidad en su calidad de tal.

#### **VIGÉSIMA - RESERVA DE DERECHOS.**

Además de lo señalado en cláusulas anteriores, en cuanto a la reserva de derechos de la Organización:

1. La Organización se reserva el derecho de descalificar y dar de baja a aquellos que estén haciendo un mal uso del programa, realizando actos fraudulentos o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que la Organización o cualquier entidad que esté ligada profesionalmente detecten cualquier anomalía o vean que un participante esté impidiendo el normal desarrollo de la misma, alterando su participación mediante cualquier recurso informático, o llevando a cabo cualesquiera actos fraudulentos que contravengan su transparencia, la Organización se reserva el derecho de descalificar e incluso retirar los premios de forma automática y sin explicación de ningún tipo, a los participantes que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones fraudulentas.

2. En este sentido, la Organización declara que ha habilitado los mecanismos y soportes tecnológicos idóneos para detectar cualquier posible actuación fraudulenta, anómala o dolosa que pretenda alterar el curso normal.
3. La Organización se reserva el derecho de realizar modificaciones en las presentes bases y a añadir anexos.
4. En caso de que este programa no pudiera realizarse, bien por fraudes detectados, problemas técnicos, o cualquier otro motivo que no esté bajo el control de la Organización, y que afecte al normal desarrollo de la misma, la Organización se reserva el derecho a cancelar, modificar, o suspenderla, sin que los adheridos al programa puedan exigir responsabilidad alguna.

### **VIGESIMOPRIMERA - POLÍTICA DE PRIVACIDAD.**

Los datos personales serán recabados por la Organización con la finalidad de gestionar la participación y desarrollo del programa. Por tanto, los datos de registro deberán ser veraces ya que hay un reconocimiento, un título, por el diploma.

Los datos registrados pasarán a un fichero propiedad de la Organización, adecuándose al Reglamento de la UE 2016/679, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, y a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de 2018, sobre Protección de Datos Personales.

En cumplimiento de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, el participante manifiesta su autorización expresamente a los Organizadores para que se le envíe información de sus productos por correo electrónico, correo postal u otros medios.

Para que un participante ejerza sus derechos de acceso, rectificación, oposición o cancelación de sus datos, tiene que enviar su solicitud con una fotocopia adjunta de un documento de identidad a [data@youngbusinessstalents.com](mailto:data@youngbusinessstalents.com) con el asunto "Baja de datos".

### **VIGESIMOSEGUNDA – ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y LEGISLACIÓN APLICABLE.**

En lo que corresponda, será de aplicación la legislación española vigente.

La participación en el presente programa supone la aceptación íntegra de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe la Organización.

---