



¿Crearemos un
mundo mejor con
el Metaverso?

Reglamento de
competición 2022

TÍTULO PRIMERO ORGANIZACIÓN Y DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. ORGANIZACIÓN DE LEDU^{Stem}

LEDU^{Stem} ha sido creada por ABDERA DEBATE SL y está organizada por la misma. Entre las funciones de la Organización referentes al apartado de Competición se encuentran:

- a) Elaboración del Reglamento de Competición de cada edición.
- b) Desarrollo del Sistema de Competición.
- c) Selección de los temas de debate de la competición.
- d) Elección de la sede de cada edición (virtual o presencial).
- e) Búsqueda, selección y formación de los jueces de los debates.

Artículo 2. FINES.

LEDU^{Stem} tiene como objetivos los siguientes:

- a) Contribuir al desarrollo de una sociedad más democrática y respetuosa con la diversidad de opiniones.
- b) Crear un espacio de diálogo para la discusión de las ideas, el respeto a todas las opiniones, la libertad de expresión y la confrontación de argumentos.
- c) Incentivar el debate académico y la oratoria en las universidades, como medio para difundir los valores previamente mencionados y mejorar las habilidades de comunicación de los estudiantes.
- d) Desarrollar las llamadas *soft skills* entre los estudiantes de carreras STEM como complemento a su formación.
- e) Organizar ésta y otras competiciones de debate.
- f) Explorar las posibilidades de la digitalización y la comunicación para fomentar la aplicación de las tecnologías que favorecen el diálogo y el contraste de pareceres por vía telemática entre culturas y territorios, salvando distancias y barreras de cualquier índole como método complementario.
- g) Fomentar la sostenibilidad en el funcionamiento habitual del torneo, así como contribuir a la concienciación social sobre el respeto al medio ambiente y el cambio climático.
- h) Colaborar en cualquier iniciativa vinculada al debate, a su promoción y fomento.

Artículo 3. UNIVERSIDADES.

1. Podrá participar en LEDU^{Stem} cualquier estudiante con edades comprendidas entre 18 y 24 años que esté cursando una carrera universitaria STEM en cualquiera de las universidades donde existe una Cátedra de Telefónica. Las universidades son: Universidad Politécnica de Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Universidad Rey Juan Carlos, Universidad Carlos III de Madrid, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Universidad Nebrija, Universidad Francisco de Vitoria, Universidad Europea de Madrid, Universidad Politécnica de Cataluña, Universidad Pompeu Fabra, Universidad de Barcelona, Universidad Rovira i Virgili, Universidad de Sevilla, Universidad de Málaga, Universidad de Granada, Universidad de Extremadura, Universidad de Zaragoza, Universidad de Alicante, Universidad Católica de Murcia, Universidad de Castilla-La Mancha, Universidad de Salamanca, Universidad Pontificia de Salamanca, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Deusto y Universidad de Vigo.

2. Otras entidades que la Organización considere oportuno podrán participar sólo si cuentan con una invitación de la Organización. Las condiciones aplicables a éstas serán las mismas que para el resto de equipos.

Artículo 4. ESTUDIANTES.

1. Podrán participar en LEDU^{Stem}, como miembros del equipo de debate, los estudiantes que estén matriculados en las universidades mencionadas en el artículo 3 del presente reglamento.
2. Requisitos de los miembros del equipo:
 - a) Tener entre 18 y 24 años de edad. Los estudiantes participantes podrán cumplir dicha edad durante el año de la celebración de LEDU^{Stem}.
 - b) Ningún estudiante podrá formar parte de más de un equipo.
 - c) Un mismo estudiante no podrá competir más de tres años en LEDU^{Stem}, aunque pasado este tiempo podrá intervenir como capitán o asesor.

Artículo 5. FECHA Y SEDE.

1. La organización comunicará con tiempo adecuado las fechas de la competición.
2. Los debates se desarrollarán telemáticamente salvo la final, que tendrá lugar en el auditorio del Innovation Center de Telefónica.
3. Cualquier modificación de las fechas será notificada de forma motivada a los centros participantes con la suficiente antelación.

Artículo 6. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

LEDU^{Stem} se desarrollará telemáticamente hasta la final en el formato de eliminación directa y estará abierta a la inscripción de un equipo por parte de cada universidad con Cátedra Telefónica.

Artículo 7. INSCRIPCIÓN.

1. En LEDU^{Stem}, las cátedras podrán inscribir a su equipo por correo electrónico dirigido a competicion@ledu.es. Los miembros del equipo deberán pertenecer a la misma universidad, lo cual acreditarán con copia de su matrícula.
2. En LEDU^{Stem} solo podrá apuntarse un equipo por universidad, con Cátedra Telefónica. Deberán regirse según los requisitos de este Reglamento y el Sistema de Competición.
3. La composición de los equipos deberá ser presentada por la Cátedra, antes de la fecha indicada por la Organización, cumplimentando la documentación establecida a tal efecto, y en la que constará necesariamente el nombre y apellidos de cada uno de los integrantes, así como su número de Documento Nacional de Identidad o documento equivalente; número de teléfono y correo electrónico de contacto.
4. En LEDU^{Stem} cada equipo abonará una fianza de 50 euros en la cuenta bancaria, que será indicada a tal fin, con el único objetivo de garantizar la presencia en la competición de los grupos inscritos y evitar ausencias injustificadas que alteren el desarrollo normal de la competición en menoscabo de la propia Liga y el resto de equipos. La fianza será devuelta íntegramente cuando los equipos hayan cumplido con su participación.

Artículo 8. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS Y CAMBIOS EN LOS MISMOS.

1. Los equipos deberán estar formados por dos integrantes, de los cuales uno podrá ejercer también como capitán o representante ante la Organización.
2. No estará permitido realizar cambios con respecto a los componentes especificados en la semana anterior al inicio de cualquiera de las fases del torneo, salvo causa de fuerza mayor valorada por la Organización.

Artículo 9. CAPITÁN.

1. El capitán, que puede ser una persona diferente a los integrantes del equipo, actuará como asesor y preparador del equipo y será su representante ante la Organización.
2. Los equipos siempre deberán contar con un representante, por lo que, en caso de baja o ausencia del capitán por causa de fuerza mayor durante el desarrollo de LEDU^{Stem}, éste deberá ser sustituido por el otro miembro del equipo. Asumirá sus funciones, previa notificación a la Organización por parte del capitán y aceptación por la Organización.
3. Cualquier indicación o reclamación que el equipo considere oportuno transmitir a los jueces o la Organización únicamente será transmitida por el capitán (único interlocutor válido del equipo).

Artículo 10. INDUMENTARIA Y ASEO.

1. Los equipos contarán con libertad para ir uniformados o no. En cualquier caso, todos los componentes deberán vestir apropiadamente considerando las características del torneo (se trata de una comparecencia en público, por un lado, y, por otro, se está representando a la universidad). Si el jurado o la Organización considera inapropiada la indumentaria de alguno de los participantes se lo comunicará al capitán del equipo correspondiente antes del inicio del debate.
2. En la competición online los oradores deberán cuidar mantener un fondo neutro y adecuado.
3. Todos los componentes de los equipos deben guardar las normas de aseo e higiene necesarias. En caso de no ser así, el jurado puede obligar a la sustitución de un participante que no las cumpla.

Artículo 11. PUBLICIDAD.

1. Los equipos podrán portar publicidad en su atuendo en caso de disponer de un patrocinador. Se podrá tratar de bordados, serigrafías, galletas, etcétera que se situarán a la altura del pecho en el lado izquierdo, nunca en la espalda. Los logotipos o imágenes no podrán tener unas dimensiones mayores de 7,5 cm de ancho x 3 cm de alto en formato rectangular o similar, o 4 x 4 cm en formato cuadrado, circular o similar.
2. No se considerará publicidad la aparición del logotipo de la marca de ropa que vistan los componentes del equipo, siempre y cuando ésta aparezca con las dimensiones habituales, así como el escudo de la universidad. Éste será el único tipo de publicidad permitida a los equipos durante el torneo.

**TÍTULO SEGUNDO
LOS DEBATES Y LA ESTRUCTURA DEL TORNEO****CAPÍTULO I
FORMA Y DESARROLLO DE LOS DEBATES****Artículo 12. TEMA DE DEBATE.**

Los debates siempre versarán sobre temas controvertidos de actualidad, que serán comunicados públicamente suficiente antelación al comienzo de la competición.

Artículo 13. IDIOMA DEL DEBATE.

Todos los debates se realizarán en el idioma común a todas las Comunidades Autónomas: el castellano.

Artículo 14. POSTURAS A ADOPTAR.

En cada debate se enfrentarán dos equipos. Mediante sorteo, un equipo defenderá la postura “A Favor” y el otro, la postura “En Contra”.

Artículo 15. FORMATO DEL DEBATE Y NORMAS GENERALES.

1. El formato de LEDU^{Stem} es el debate académico.
2. La postura a adoptar se decidirá por sorteo de la forma que establezca la Organización.
3. En cada uno de los turnos sólo podrá intervenir un único orador y será este el que, si fuera necesario, recoja de la mesa del equipo –si compartieran ubicación– notas, gráficos, fuentes o cualquier otro material que necesite durante su intervención.
4. En cada turno de refutación el equipo contrario deberá interpelar al orador que está en el uso de la palabra en, al menos, dos ocasiones dentro de los tres primeros minutos con objeto de fomentar el contraste dialéctico. Esto no obsta para que el orador admita ser interpelado en cualquier ocasión, incluido el último minuto. Para realizar una interpelación cualquier miembro del equipo levantará la mano y únicamente, cuando el orador lo estime oportuno, le concederá la palabra. Las interpellaciones no podrán durar más de 10 segundos con el fin de realizar observaciones, comentarios o preguntas.
5. Durante la exposición inicial y la conclusión, el orador no podrá ser interpelado.
6. Todas las intervenciones se realizarán desde el espacio habilitado pudiendo utilizar, para evidenciar los argumentos, cuantos medios se estimen convenientes si bien no está permitido el uso de internet.
7. Está admitido el empleo de ordenadores o tabletas para la consulta de documentación propia o mostrar evidencias, pero no podrán proyectarse presentaciones en PowerPoint y/o similares. Aunque la Organización recuerda que la Liga es primordialmente un ejercicio de dialéctica y oratoria, los equipos podrán usar recursos externos al orador y golpes de efecto para apoyar sus argumentos.
8. Durante el debate no se permite la incorporación o salida de los integrantes de los equipos participantes del espacio de debate.

Artículo 16. ESTRUCTURA DEL DEBATE

Las intervenciones tendrán el siguiente orden y duración en LEDU^{Stem}:

A Favor. Exposición inicial: 3 minutos.
En Contra. Exposición inicial: 3 minutos.
A Favor. Refutación: 4 minutos.
En Contra. Refutación: 4 minutos.
A Favor. Refutación: 4 minutos.
En Contra. Refutación: 4 minutos.
En Contra. Conclusión: 2 minutos.
A Favor. Conclusión: 2 minutos.

La duración total del debate será de 26 minutos.

Artículo 17. EXPOSICIÓN INICIAL.

El jurado valorará que cada equipo y el orador correspondiente define y se atiene a la proposición según su postura; sostiene el peso de la carga de la prueba (A Favor) o el de refutación de la resolución (En Contra);, marca una tesis principal sólida; argumentos secundarios bien estructurados reforzando la tesis; presenta un discurso original, claro y estructurado; emplea adecuadamente recursos externos; hace un buen uso de la declamación; utiliza un lenguaje verbal rico y preciso y demuestra que domina el lenguaje no verbal.

Artículo 18. REFUTACIONES.

Los jueces tendrán en cuenta la coherencia con la tesis principal determinada en la Exposición Inicial; si sostiene el peso de la carga de la prueba (AF) o el de refutación de la resolución (EC); que derriba las afirmaciones, los razonamientos y las evidencias del contrario; si sostiene las propias afirmaciones, los razonamientos y las evidencias; la variedad de evidencias, fuentes (bien expresadas) y razonamientos; la concesión de un número suficiente de preguntas al otro equipo; el planteamiento de interpelaciones relevantes al orador de la refutación contraria; el empleo adecuado de recursos externos; la correcta declamación (expresión oral y uso paraverbal); el uso de un lenguaje verbal rico y preciso; así como el dominio del lenguaje no verbal.

Artículo 19. CONCLUSIONES.

Se puntuará un resumen adecuado y adaptado al debate, el subrayar los puntos fuertes de su argumentación y la validez de la carga de la prueba (AF) y/o el del peso de la refutación (EC); que el orador destaque los puntos débiles que ha demostrado de la otra postura, exponga un discurso original, claro y estructurado, use adecuadamente recursos externos, emplee una correcta declamación (expresión oral y paraverbal) demuestre un lenguaje verbal rico y preciso así como el dominio del lenguaje no verbal.

Artículo 20. VERIFICACIÓN.

1. Si un equipo duda de la veracidad o del origen de un dato aportado por el equipo contrario, al término del debate, el capitán lo comunicará al juez principal. La objeción deberá mostrarse antes de que el jurado se retire a deliberar.
2. El equipo deberá indicar la localización de dicho dato en su dossier, de modo que el jurado pueda comprobarlo. Si dicho dato no es encontrado, el equipo será amonestado con una falta leve.

**CAPÍTULO II
ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DEL DEBATE****Artículo 21. TIEMPOS.**

El jurado y los equipos podrán controlar el tiempo a través de un cronómetro claramente visible para ambos.

Artículo 22. LA SALA ONLINE.

Todas las salas donde se desarrollen los debates deben mantener la misma estructura con el fin de guardar una homogeneidad. Tendrán, al menos, los siguientes requisitos:

- a) Si fuera posible, los equipos se sentarán en la misma mesa, conforme a lo establecido en las pruebas técnicas y al protocolo sanitario provocado por la Covid-19, de modo que resulten visibles en pantalla, especialmente el orador en el uso de la palabra. También podrán permanecer en ubicaciones diferentes.

- b) El reloj será visible en todo momento en pantalla.
- c) Los jueces tendrán una visión en pantalla de ambos equipos. Si un orador desea emplear algún elemento de apoyo, deberá mostrarlo a cámara y no compartiendo pantalla. Nadie, salvo la Organización o los propios jueces entre sí, podrá comunicarse de modo alguno con los jueces.
- d) En ningún debate podrá aparecer dentro de la sala publicidad alguna ajena a la permitida por la Organización.

Artículo 23. CRONÓMETRO.

1. El personal de Organización se encargará de activar y detener el reloj que mide la intervención de cada orador.
2. El cronometrador rellenará un acta, donde anotará el uso de los tiempos en cada turno y cualquier incidencia, que compartirá con el juez principal al término del debate.

CAPÍTULO III ESTRUCTURA DEL TORNEO

Artículo 24. ESTRUCTURA DEL TORNEO.

LEDU^{Stem} constará de dos fases:

- a) Fase Preliminar:** Esta parte de la competición se desarrollará vía online en el formato de eliminación directa, según determine el Sistema de Competición.
- b) Final:** Se desarrollará de manera presencial, lo cual será comunicado con suficiente antelación para su correcta preparación.

TÍTULO TERCERO LOS JUECES, EL RÉGIMEN SANCIONADOR Y LAS RECLAMACIONES

CAPÍTULO I JUECES

Artículo 25. JURADO.

1. Todos los debates contarán con un número impar de jueces, variable en función de la ronda de la competición. Como mínimo, todos los jurados estarán compuestos por:
 - a) Un juez principal, que actuará como moderador del debate, y será la máxima autoridad del desarrollo del debate. Será designado por la Organización.
 - b) Dos jueces auxiliares.
2. Los capitanes de los equipos podrán, una semana antes del debate y una vez publicado el listado de jueces, solicitar a la Organización la recusación de cualquier juez, por cualesquiera motivos que en su opinión pudieran comprometer la imparcialidad del jurado; en particular: el parentesco, la amistad íntima o la enemistad manifiesta con los oradores o el interés directo en el resultado del debate. En ese caso, la Organización se reunirá y, oídas las partes, adoptará una decisión irrevocable.

Artículo 26. JUEZ PRINCIPAL.

Será el moderador del debate, encargado de dar paso a cada turno, así como el responsable de firmar el acta del mismo y de facilitar la información pertinente. Será la máxima autoridad antes, durante y después del debate. El juez principal tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Verificar que se encuentran presentes los equipos y sus componentes a la hora de inicio del debate, así como comprobar su identidad;
- b) presentar a los equipos participantes y a los otros jueces y despedir el debate;
- c) mantener el orden y comunicar, si las hubiese, las penalizaciones a los equipos al final de cada turno;
- d) a instancia de alguno de los equipos, requerir al equipo contrario que demuestre la veracidad de cualquier dato que utilicen. Nunca se podrá solicitar la veracidad de una evidencia durante el desarrollo del debate sino al finalizar éste;
- e) será el responsable de mantener la imparcialidad entre el resto de los jueces, en caso de disparidad de criterios de puntuación;
- f) si un juez auxiliar comete alguna irregularidad, tendrá la potestad de expulsarlo o solicitar su sustitución.

Artículo 27. DELIBERACIÓN Y VEREDICTO.

1. Una vez finalizado el debate, el jurado debe emitir un veredicto de forma colegiada en el que declarará ganador a uno de los dos equipos. Las deliberaciones serán secretas, no se permitirán empates y no podrán durar más de veinte minutos.
2. Las decisiones y los veredictos del jurado no podrán recurrirse más que por causa grave y fundamentada. El planteamiento del recurso corresponderá al capitán del equipo ante la Organización, como máximo media hora después de comunicado el resultado del debate. La Dirección Técnica de LEDU^{Stem} dará audiencia a los interesados y tomará una decisión final, cuyo fallo será inapelable.
3. Los jueces deliberarán en privado y nadie podrá ser testigo de sus conversaciones, o tratar de opinar o influir, para decidir el resultado del debate a juzgar.

Artículo 28. PUNTUACIÓN.

1. El jurado elegirá mediante su veredicto al equipo ganador y nunca podrá fallar un empate. Dicho veredicto se hará constar en acta. Ganará el equipo con más votos de los jueces.
2. Además, cada equipo recibirá una puntuación numérica (descontando las penalizaciones pertinentes si las hubiera en el acta de cada juez), a efectos de dirimir posibles empates en la clasificación. La puntuación del debate resultará de la suma de las notas de los jueces, según el acta de cada uno, y una posterior media entre ellas.
3. En caso de empate entre dos o más equipos en el grupo (si se desarrollara como liguilla), se clasificará para la siguiente fase, por este orden, el equipo que haya resultado ganador de los enfrentamientos directos, el equipo que haya obtenido mayor número de votos favorables de los jueces en dichos debates, el equipo que haya obtenido una puntuación numérica mayor en el/los enfrentamiento/s directo/s, el equipo con una puntuación media mayor y, por último, el equipo con menor número de avisos y/o faltas obtenidas a lo largo de los debates de la liguilla. En caso de que ninguno de estos criterios resuelva la situación, se organizarán debates de desempate entre los equipos implicados.
4. Siempre que el jurado esté compuesto por más de tres miembros y se emita calificación por puntuación, se eliminarán las puntuaciones máxima y mínima, con la suma de puntos y media posterior del resto de puntuaciones, que serán las únicas consideradas válidas.

5. La valoración de los jueces, plasmada en el Acta de Juez, incide en las habilidades argumentales y dialécticas frente a las capacidades meramente oratorias, así como de la actitud de los miembros del equipo.
6. De ninguna forma los jueces podrán consultar o copiar notas entre ellos, aunque será permitida una mínima puesta en común previa a rellenar el acta. El juez principal tendrá la potestad de reunir a los jueces, una vez que tiene todas las puntuaciones en su poder, para discutir una gran disparidad de puntuaciones. La reunión se desarrollará en una sala virtual aparte, destinada a los jueces y sin testigos.
7. La puntuación que cada juez dará a cada uno de los equipos podrá ser como máximo de 100 puntos y como mínimo de 0 puntos, no permitiendo fracciones o decimales. La puntuación se calculará sumando la valoración de cada uno de los aspectos conforme al acta y descontando las penalizaciones pertinentes.

CAPÍTULO II RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 29. PENALIZACIONES.

Las penalizaciones se dividen en **avisos**, **faltas leves** y **faltas graves**. Es función del jurado la imposición de dichas penalizaciones, haciéndolas constar en ese caso en el Acta de Debate y serán deducidas de la puntuación final de cada acta individual de juez.

Artículo 30. AVISOS.

Consistirán únicamente en una amonestación verbal. El juez principal realizará un aviso cuando los miembros de un equipo incurran en cualquiera de los siguientes supuestos:

- a) Excederse o dejar sin contenido más de 15 segundos respecto del tiempo establecido para cada intervención.
- b) Interpelar o interrumpir al orador del equipo contrario durante su intervención sin que el mismo haya concedido la palabra.
- c) Realizar una interpelación que supere el tiempo establecido (10 segundos), o que no se ajuste a lo establecido en este reglamento.
- d) Si el público que apoya a un equipo desarrolla un comportamiento inadecuado. Si esta actitud continuara, el juez principal podrá pedir al público que abandone la sala.
- e) Comportamiento inadecuado que no suponga falta leve por parte de cualquiera de los integrantes del equipo, incluidos suplentes y capitán.
- f) Retrasos en la hora de asistencia a la convocatoria del debate de hasta 5 minutos.

Artículo 31. FALTAS LEVES.

Supondrán la pérdida de 10 puntos y se darán por:

- a) Acumulación de dos avisos en un mismo debate.
- b) No interpelar al equipo contrario un mínimo de dos veces en su turno de refutación.
- c) Excederse o dejar en blanco más de 60 segundos respecto del tiempo establecido para cada intervención.

- d) Enunciar una cita o dato falso. Si un equipo duda de la veracidad de cualquier dato otorgado por el equipo contrario, se seguirá lo establecido en el artículo relativo a verificación y el que establece las funciones del juez principal del presente reglamento.
- e) Actitud que demuestre falta de respeto y/o menosprecio con respecto al equipo contrario o a cualquiera de los miembros del su propio equipo, el público o el jurado por parte de cualquiera de sus miembros, incluidos suplentes y capitán.
- f) Retrasos en la hora de asistencia a la convocatoria del debate superiores a 5 minutos e inferiores a 10 minutos.

Artículo 32. FALTAS GRAVES.

- 1. Supondrán que el equipo perderá automáticamente el debate, dando como vencedor al equipo contrario con una valoración de 80 puntos sobre 100. El perdedor será puntuado con 0. Se penalizará por:
 - a) Acumulación de tres faltas leves en un mismo debate.
 - b) Retrasos en la hora de asistencia a la convocatoria del debate por encima de 10 minutos.
 - c) Uso de internet por parte de cualquier miembro del equipo, contacto con una persona que no se encuentre en la sala durante el debate o cualquier tipo de consulta.
 - d) Presentar un equipo titular diferente del notificado a los jueces.
- 2. Además de las citadas, previa consulta a sus compañeros, el juez principal podrá sancionar con una falta grave a un equipo que según su criterio haya desarrollado un comportamiento inadecuado de extrema gravedad de manera reiterada (presiones antideportivas, insultos, discriminaciones de cualquier tipo ad hominem o, dentro de su discurso, hacia grupos sociales, raciales, religiosos, políticos, etc).

Artículo 33. NORMAS DISCIPLINARIAS COMUNES

- 1. En el caso de que el juez principal lo considere oportuno, comunicará a la Organización de LEDU^{Stem} las faltas cometidas y ésta podrá adoptar las medidas disciplinarias que considere oportunas, entre ellas, la imposibilidad de uno o más miembros del equipo de participar en el siguiente debate o la expulsión del equipo de la competición. Su fallo deberá ser acatado por las partes implicadas.
- 2. La Organización, como indica el artículo anterior, se reserva el derecho de expulsión de un participante o equipo, de manera motivada, si considera que existen causas justificadas, como el incumplimiento del Código de Buenas Prácticas de la Liga Española de Debate Universitario, mediante resolución motivada por escrito.

CAPÍTULO III RECLAMACIONES

Artículo 34. RECLAMACIONES.

- 1. Las reclamaciones que pudieran originarse debido a algún tipo de irregularidad en la competición (errores en los sorteos o en la medición de turnos, errores administrativos en el procesamiento de los resultados...) deberán seguir el mismo procedimiento: se realizarán por escrito y se enviarán por correo electrónico a la Organización de LEDU^{Stem} (competicion@ledu.es) para su estudio. Será necesario el abono telemático de una fianza de 20 euros, que será devuelta si dicha reclamación prospera.
- 2. La decisión de la Organización será inapelable y los equipos implicados tendrán que acatar sus decisiones.

3. Las reclamaciones sobre el debate deberán realizarse por escrito en los 30 minutos posteriores a la finalización del mismo a la Organización y serán presentadas por el capitán del equipo.
4. La Dirección Técnica estudiará los fundamentos de la reclamación.
5. Los jueces asignados por la Organización para cada debate serán inamovibles. El listado de jueces será publicado por la Organización antes del inicio del torneo. Cualquier protesta sobre esta elección deberá realizarse por escrito y enviarse por correo electrónico a la Organización de LEDUStem (competicion@ledu.es) con tiempo suficiente para su estudio y, si se considera la reclamación, la Organización realizará los cambios oportunos.

Artículo 35. IMPUGNACIÓN DE NOTAS Y PUNTUACIONES.

No se aceptarán reclamaciones referentes a las notas de los jueces, otorgadas según su criterio, siempre y cuando respeten el presente reglamento.

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERA. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO.

La participación en LEDUStem supone la aceptación y cumplimiento del presente Reglamento, así como del Código de Buenas Prácticas de la Liga Española de Debate Universitario.

SEGUNDA. PROBLEMAS CON LA CONEXIÓN EN LOS DEBATES ONLINE.

Si los equipos, los jueces o la Organización se desconectan del debate o padecen problemas técnicos durante el desarrollo del mismo, contarán con un plazo máximo de quince minutos para solucionar la incidencia. Una vez resuelta, el debate continuará por el turno, reiniciándolo, en el que se encontrará en el momento del fallo y el debate continuará con su desarrollo normal.

En caso de repetirse los problemas técnicos, perjudicando gravemente al debate, o no poderse solucionar en el tiempo asignado, con el fin de no interferir en el horario del siguiente debate, la Organización designará un nuevo horario para la repetición íntegra del debate.

Dado el supuesto de una tercera incidencia grave en la conexión, que no pueda ser resuelta en el tiempo asignado de quince minutos, del debate se dará por concluido y los jueces fallarán en función del desarrollo de este último debate.

TERCERA. PREMIOS.

Todos los participantes recibirán un diploma acreditativo de su intervención en LEDUStem.

Los equipos que disputen la final recibirán un trofeo que los acreditará como campeones o subcampeones de la LEDUStem, según corresponda.

El equipo ganador de LEDUStem obtendrá una plaza para participar en la final de la Liga Española de Debate Universitario que enfrenta a los 16 mejores equipos del territorio nacional. El premio al equipo ganador de la Liga Española de Debate Universitario es de 6.000€ y 3.000€ para el segundo clasificado.

El mejor orador de LEDUStem, elegido por los jueces, recibirá un *smartphone* modelo ZTE Axon 30 Ultra.

La Organización, conforme al patrocinador de LEDUStem, decidirá la entrega de cualquier otro premio.

CUARTA. MODIFICACIONES.

Por motivos de fuerza mayor, o por decisión justificada de la Organización, podrán establecerse excepciones en cuanto a lo establecido en este Reglamento. Los equipos afectados por posibles cambios serán avisados con tiempo suficiente a través de un comunicado oficial.

QUINTA. AVISO LEGAL / POLÍTICA DE PRIVACIDAD.

El presente aviso legal establece las condiciones de uso que regulan el acceso y uso del sitio www.ledu.es, titularidad de ABDERA DEBATE SL, que pone a disposición de los usuarios de Internet el sitio web www.ledu.es.

A los efectos anteriores, se informa a continuación de los datos identificativos del prestador de los servicios:

EMPRESA: ABDERA DEBATE SL.
DIRECCIÓN: Calle Basílica, 17.
CIUDAD Y CÓDIGO POSTAL: 28020. Madrid (España).
CIF: B88410220.

Los organizadores de LEDU^{Stem} invitan a leer las siguientes Condiciones Generales de Uso de su sitio web y de su funcionamiento, que será aplicable a su navegación por el mismo de conformidad a lo establecido en la normativa española de aplicación.

Dado que www.ledu.es podría modificar en adelante estas Condiciones de Uso, le aconsejamos que visite este espacio periódicamente para estar al tanto de dichas modificaciones si se produjesen.

Con el ánimo de que el uso del Sitio Web se ajuste a criterios de transparencia, claridad y sencillez, www.ledu.es informa al usuario de que tiene a su disposición una dirección de correo electrónico para contactar y consultar sobre las dudas que puedan surgir en adelante, así como para ejercer sus derechos de acceso, rectificación, oposición, cancelación, limitación y portabilidad: hola@ledu.es

También podrán contactar con los organizadores en la dirección postal arriba indicada o en el caso que se trate de presentar una reclamación.

La organización no se hace responsable de las opiniones formuladas por los participantes en la edición de LEDU^{Stem}.

SEXTA. POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS.

Todos los datos recogidos en el Sitio Web son para uso exclusivo de los organizadores y nunca serán vendidos o cedidos a terceros, salvo al patrocinador de LEDU^{Stem} cuando sea necesario para la organización de la competición y difusión de la misma.

Los datos que se recogen en la web son los correspondientes a los datos de inscripción de las universidades y participantes con fines informativos para la organización así como para los mismos participantes, y se conservarán el tiempo estrictamente necesario para esta finalidad.

El Sitio Web no almacena ningún dato bancario del usuario.

www.ledu.es está desarrollado por ABDERA DEBATE SL con domicilio en Calle Basílica 17, Código Postal 28020 de Madrid (España).

SÉPTIMA. USO DE COOKIES.

El sitio www.ledu.es se reserva el derecho de utilizar cookies con el fin de reconocer al usuario como frecuente y personalizar y facilitar su navegación por el Sitio Web, de modo que pueda quedar preseleccionado su idioma o contenidos más específicos.

Las cookies empleadas por el Sitio Web se asocian únicamente con un usuario anónimo y su ordenador, y no proporcionan de por sí los datos personales del usuario.

Gracias a las cookies, resulta posible que www.ledu.es reconozca el navegador del ordenador utilizado por el usuario con la finalidad de facilitar contenidos y ofrecer preferencias de navegación.

OCTAVA. CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN.

La cesión de derechos de explotación a ABDERA DEBATE SL sobre las grabaciones audiovisuales, fotografías y sobre las emisiones, transmisiones y/o retransmisiones del evento LEDU^{Stem} y de los participantes en éste, será de ámbito mundial, en exclusiva, con facultad de cesión a terceros en exclusiva, conforme el tiempo máximo que lo permita la Ley de Propiedad Intelectual y para todos los derechos de grabación, comunicación pública, reproducción, distribución y transmisión y por cualquier medio técnico, sistema o formato incluidos expresamente, de manera enunciativa y no limitativa, la transmisión terrestre, tanto en digital como analógico, por cable, satélite y, en general, por cualquier procedimiento de emisión, transmisión y retransmisión, y bajo cualquier sistema de difusión, televisión en abierto, codificada, pay-tv, pay per view, video on demand, video near on demand, videocasete, laserdisc, videodisc, CDI, CDI-DV, CDRom, DVD, vídeo doméstico, telefonía móvil, internet y sistemas multimedia en cualquier formato y, en general, por cualquier tipo de modalidad de explotación conocida o que pueda conocerse en el futuro.

Sobre la base de lo anterior, ABDERA DEBATE SL será la titular de todos los derechos de explotación, en cualquier modalidad de explotación, íntegra y/o parcial, de las imágenes y fotografías producidas del evento y sus participantes, que podrán ser cedidas a su vez al patrocinador para la difusión y promoción de LEDU^{Stem} así como del propio patrocinio.

NOVENA. REFERENCIAS GENÉRICAS.

Se entenderá que todas las referencias en género gramatical de género no marcado comprenden a cualquier género según la normativa lingüística de la RAE.