

Términos y Condiciones del Torneo de Matemagos

El Torneo de Matemagos está organizado y gestionado por Fundación Telefónica Movistar de Venezuela con el objetivo de incentivar la práctica lúdica de las matemáticas en los niños y jóvenes venezolanos en edades comprendidas entre 10 y 15 años de edad, cursantes de la segunda etapa de educación básica (5to y 6to grado) y educación media general (1er, 2do y 3er año).

La participación en el Torneo implica la aceptación de los presentes términos y condiciones:

- La participación en el torneo no tiene ningún costo de inscripción y ninguna erogación de dinero por parte de los participantes hacia Fundación Telefónica.
- En el mismo no pueden participar los hijos de empleados de Telefónica Venezolana.
- La convocatoria se realizará a través de la cuenta de Instagram de Fundación Telefónica (@fundaciontef_ve), iniciará el día **18 de Agosto de 2020** y cerrará el martes **21 de agosto 2020** a las 05:00 p.m o hasta que se llenen los cupos (100 cupos por categoría).
- Para descargar la aplicación desde un dispositivo móvil (teléfono inteligente o Tablets) deberá ingresar a tienda de aplicaciones, ingresar el nombre de la aplicación "Oráculo Matemágico" y descargar la primera opción. El dispositivo requiere tener instalado el sistema operativo Android 4.1 o versiones posteriores.
- Para descargar la aplicación en una computadora deberá ingresar al siguiente link: <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/juego-oraculomatemagico/descarga/> ubicar el apartado "Descarga el juego" y seleccionar la opción versión Windows y seguir las instrucciones.
- El anuncio de los ganadores del Torneo se realizará el **21 de septiembre de 2020** a través de la plataforma de instagram y otras redes sociales que considere Fundación Telefónica Movistar de Venezuela.

1. Convocatoria: Todos los interesados en participar en el Torneo de Matemagos podrán competir en alguna de las siguientes categorías:

- **Matemago Junior** (estudiantes, de 4to a 6to grado de educación primaria, en cualquier institución académica, que tengan entre 10 y 11 años de edad)
- **Matemago Experto** (estudiantes de 1er año de educación media general, en cualquier institución académica, que tengan entre 12 y 13 años de edad)
- **Matemago Maestro** (estudiantes de 2do a 3er año de educación media general, en cualquier institución académica, que tengan entre 14 y 15 años de edad)

El representante de cada participante deberá completar el formulario de inscripción, una vez registrado le será enviado al correo electrónico que especifique en el mismo,

el documento de términos y condiciones, el cual deberá ser leído por el interesado y responder el correo aceptando lo establecido en el documento. Una vez que el equipo organizador reciba la respuesta por parte del representante procederá a enviar el usuario único con el que el participante (MATEMAGO) deberá registrarse en la aplicación del Oráculo Matemágico y el código del salón que deberá asociar a su perfil.

Todos los participantes (MATEMAGOS) deben ser ciudadanos y residentes de la República Bolivariana de Venezuela, específicamente del Estado Miranda y Distrito Capital.

2. Cómo participar: La inscripción al Torneo constituye el completo e incondicional consentimiento y sujeción tanto a estas reglas como a las decisiones del Organizador las cuales serán definitivas en todos los asuntos relacionados con el Torneo. El Organizador se reserva el derecho de verificar en cualquier momento la elegibilidad de cualquier participante.

- Los interesados podrán realizar su inscripción a través de los siguientes formularios por categoría:
 - Matemago Junior: <https://forms.gle/xCufzSfa5ddRua9f6>
 - Matemago Experto: <https://forms.gle/68JNMxycjHysnoYu7>
 - Matemago Maestro: <https://forms.gle/K6dXxCnJWVKkG8WP9>

Los mismos serán publicados en la página web de Fundación Telefónica Movistar de Venezuela y así mismo serán publicados en la cuenta de Instagram de Fundación Telefónica Venezuela .

- Los representantes de los participantes deberán proporcionar toda los datos personales (nombre, apellido, C.I.) y datos de contacto (teléfono y correo electrónico), la imagen o documentos donde autoriza la participación de su representado debidamente firmado y copia del documento de identificación del representante y participante (copia de cédula de identidad o partida de nacimiento), en el correo de inscripción de manera precisa y clara.
- La inscripción deberá realizarse dentro del plazo límite previamente establecido.
- Para procesar la inscripción el participante deberá cumplir con los siguientes requisitos de inscripción:
 - Pertenecer a uno de los grupos de edad correspondientes a las categorías establecidas.
 - Contar con el consentimiento del padre, representante o responsable legal, el cual debe ser presentado por escrito al convocante al momento de la postulación, al igual que copia del documento de identidad.
 - Tener descargado en el dispositivo móvil Andorid o computadora la aplicación oráculo matemagico.

-El representante o representado deberá seguir en Instagram la cuenta de Fundación Telefónica Venezuela (@fundaciontef_ve) y activar las notificaciones porque se publicará semanalmente información relevante para el torneo.

El Organizador no se hará responsable de evaluar inscripciones tardías o fallidas. Las inscripciones que estén incompletas, corruptas, sean inaccesibles o se realicen fuera de tiempo serán automáticamente descalificadas.

3. Selección de participantes: Los participantes que cumplan con todos los requisitos para su inscripción serán agregados a las diferentes categorías correspondientes del Torneo, serán convocados el día 24 de agosto de 2020 para participar en el Torneo de Matemagos.

Una vez terminado el plazo del Torneo el equipo organizador de la mano con los tutores o “MAGOS” verificarán el desempeño de todos los participantes, tomando como ganadores a aquellos MATEMAGOS que por categoría obtengan los primeros tres mejores puntajes, los cuales serán obtenidos de los reportes que genera la plataforma Market, esta plataforma permite generar los salones donde participaran todos los MATEMAGOS y permite a los organizadores hacer el seguimiento del desempeño de todos los MATEMAGOS.

El reporte a utilizar es el reporte de mérito, el mismo se obtiene de la sección de administración de salones, este organiza a los participantes por orden de acuerdo a su desempeño en la aplicación. Tomando en cuenta el número de tomos completados de manera correcta, el número de ejercicios correctos, el número de intentos que le llevó al MATEMAGO completar los tomos, la eficiencia y el número de duelos de cartas ganados, adicionalmente se tomará en cuenta el número de “consultas al mago” y el uso de la aplicación durante todo el periodo que dure el Torneo. El ganador o los ganadores serán aquellos que obtengan los primeros tres lugares dentro del reporte de mérito.

En todas las categorías se evaluarán: puntajes por ejercicios, puntaje por duelos de cartas ganados, bonificación por tomos, bonificación aventura y bonificación por eficiencia. Con base a esos puntajes el algoritmo de la aplicación calcula el puntaje total de cada MATEMAGO y elabora un ranking de posiciones. Tanto el Ranking como el puntaje del MATEMAGO estarán a disposición del representante solo bajo demanda del mismo.

Cada categoría contará con un tutor (MAGO), quien estará disponible a lo largo de todo el Torneo en el horario comprendido en los días: lunes, miércoles y jueves de 09:00 a 11:00 am, en el turno de la mañana y de 02:00 a 04:00 pm en el turno de la tarde. Cada MATEMAGO podrá aprovechar el recurso llamado “Consulta al Mago” para consultar o clarificar cómo resolver un ejercicio específico. El MAGO solo deberá

dar pistas sobre cómo resolver el ejercicio en cuestión, en ningún momento deberá dar la respuesta del ejercicio.

Hay un número máximo de consultas permitidas por MATEMAGO, no deberán exceder de cinco (5) consultas a lo largo de todo el Torneo. Para asegurar esto cada vez que un MATEMAGO necesite hacer una consulta deberá presentarse con su nombre único de usuario e indicar nombre y apellido, de esta manera cada "MAGO" podrá llevar el control de las consultas. Todas las consultas al MAGO son totalmente gratuitas y no ameritan ninguna erogación de dinero para el MATEMAGO o su representante.

Los MATEMAGOS podrán optar por un consulta adicional al MAGO, si durante la semana logra la mayor cantidad de menciones en INSTAGRAM, como por ejemplo #matemago1 #apoyoalmatemago5 u otro Hastag o mecanismo de impulso que defina Fundación Telefónica Movistar en sus redes sociales.

4. Notificación: El organizador informará a los ganadores del Torneo entre el 21 de septiembre de 2020 a través de la plataforma de instagram de Fundación Telefónica Venezuela y RRSS que Fundación Telefónica Movistar considere. Los ganadores serán contactados mediante una llamada telefónica y una notificación a través de correo electrónico, los datos serán obtenidos de la ficha de registro de inscripción, dentro de los seis (6) días siguientes a aquel en que los ganadores fueron seleccionados.

5. Serán entregados por la categorías, que se detallan a continuación:

- **Matemago junior:**
- Primer lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Segundo lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Tercer lugar: Se le otorgarán unos audifonos inalambricos TWs i12.
- **Matemago experto:**
- Primer lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Segundo lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Tercer lugar: Se le otorgarán unos audifonos inalambricos TWs i12.
- **Matemago maestro:**
- Primer lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Segundo lugar: Se le otorgará un Dispositivo wifi multiband portátil sin línea;
- Tercer lugar: Se le otorgarán unos audifonos inalambricos TWs i12.

El participante podrá obtener adicionalmente: mini cornetas boombox al participar en uno de los retos que se publicaran a través de la cuenta de Instagram de Fundación Telefónica Venezuela, al momento de lanzar el reto se especificara las características de las mini cornetas.

Los Dispositivo wifi multiband portátil, audifonos inalambricos TWs i12 y mini cornetas boombox serán enviados a través de la empresa de envíos Zoom u otra empresa de envío similar a convenir con los ganadores, a la oficina más cercana la dirección que el representante especifique una vez que se le notifique que su representado es ganador de la categoría donde participaba.

Los Dispositivo wifi multiband portátil, audifonos inalambricos TWs i12 y mini cornetas boombox no pueden ser sustituidos, cedidos, transferidos o intercambiados por dinero y solo seran los disponibles por las categorias señaladas.

Fundación Telefónica se reserva el derecho a realizar un seguimiento de la actividad de los usuarios registrados en la Aplicación con la finalidad de que los MAGOS seleccionen a los ganadores y publicar en sus redes sociales ranking semanales para hacer seguimiento al torneo .

Los ganadores serán identificados con Nombre y Apellidos en las Redes Sociales de Fundación Telefónica Venezuela y los aliados que apoyan al Torneo. Así mismo los ganadores podrán ser objeto de entrevistas para que narren su experiencia en el torneo.