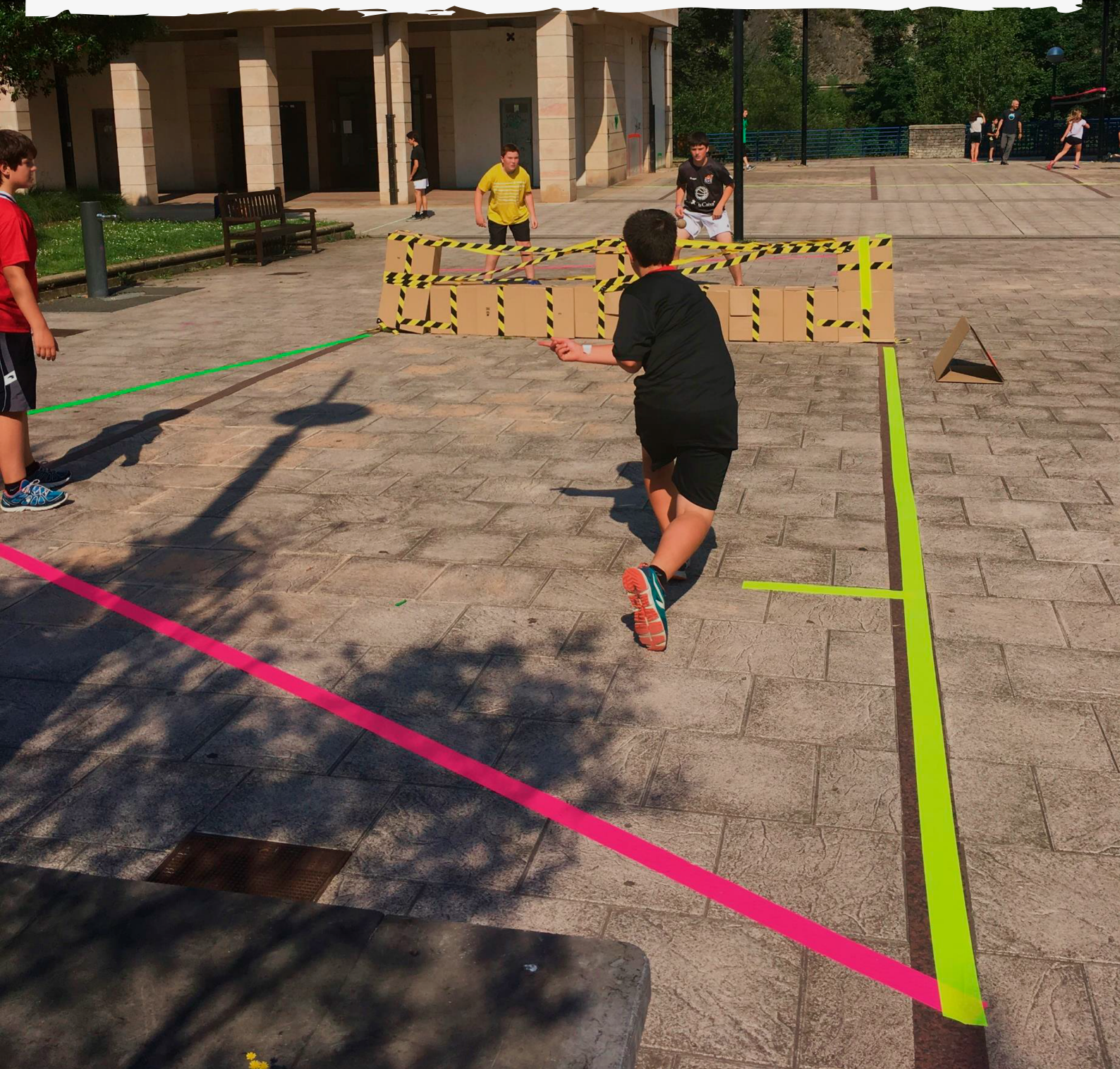


# #activehackingCLM

## BASES DEL CONCURSO





## QUÉ ES #ACTIVEHACKINGCLM

***Un banco de la calle con un poco de cinta en el suelo y tenemos una pista de tenis. Una caja de fruta a la que le quitamos el fondo y la fijamos a una señal urbana y tenemos una canasta. Dos carros de la compra y un poco de cinta y hacemos un campo de fútbol.***

El espacio urbano es un lugar de referencia para la práctica de numerosas actividades lúdico-deportivas. Niñas y niños son capaces de encontrar y “hackear” espacios públicos, redefiniéndolos y convirtiéndolos en espacios de juego utilizando elementos sencillos como gomas, jerseys o tizas.

Desde el Gobierno de Castilla-La Mancha se está trabajando en el impulso de las Ciudades Activas, ciudades y pueblos que fomentan la práctica de actividad física y deporte entre toda la población. Municipios que además de dotar de facilidades para la práctica, favorecen el juego y la vida activa de sus habitantes.

La Dirección General de Juventud y Deportes, a través del convenio “Somos Deporte +” suscrito entre la Fundación Impulsa Castilla-La Mancha, Liberbank y el Gobierno de Castilla-La Mancha, pone en marcha la iniciativa #activehackingCLM, para facilitar una práctica de juegos activos, no sólo mediante equipamientos, también incentivando la imaginación para que las personas jueguen y practiquen deporte en sus calles y plazas.

# A QUIÉN VA DIRIGIDO

---

#activehackingCLM es una convocatoria destinada a centros educativos y ayuntamientos que quieran dinamizar a los niños y jóvenes de Castilla-La Mancha e idear el diseño de una intervención urbana de juego activo en sus calles, plazas o parques, transformando espacios públicos convencionales en espacios promotores de actividad física.

El objetivo es que imaginen nuevos usos de juegos activos mediante el empleo de materiales simples, reciclados y de sencilla disponibilidad, inventando un espacio de actividad física y socialización entre personas.

Estas intervenciones serán respetuosas con el entorno y las personas, siendo retiradas una vez termine el juego, no dañando el entorno ni molestando a otras personas.

## CÓMO PARTICIPAR

---

Las entidades podrán crear todos aquellos espacios que consideren, poniéndolos en práctica respetando siempre las restricciones establecidas por las autoridades sanitarias.

Una vez creados los espacios se deberán sacar fotografías y publicarlas en Facebook, Instagram y/o Twitter con los hashtags #activehacking, #activehackingclm, #Beactiveclm y #beactive, acompañadas de una explicación sobre la propuesta realizada. En las fotografías, no deberán aparecer personas identificadas o identificables. En caso contrario, estas fotografías quedarán fuera de concurso.

Cada entidad deberá presentar un formulario de inscripción, que se podrá encontrar en la página web de de la Fundación Impulsa CLM y de la Dirección General de Juventud y Deportes. De entre todas las creaciones recogidas y subidas a las redes sociales, la entidad enviará hasta un máximo de tres fotografías, siendo estas tres las únicas que participarán en el concurso, junto con sus enlaces a las redes sociales. Se podrá enviar todo, hasta el 29 de octubre, a la dirección:

**[activehackingclm@jccm.es](mailto:activehackingclm@jccm.es)**



De entre todas las intervenciones enviadas, se seleccionarán las tres mejores de cada categoría. Dicha selección tendrá lugar el viernes 6 de noviembre y se hará pública a través de redes sociales y la página web de la Fundación Impulsa CLM y de la Dirección General de Juventud y Deportes :

iclm.es  
deportes.castillalamancha.es

## CATEGORÍAS

Las categorías en las que se podrá participar en el concurso serán:

- a) Centros educativos.
- b) Ayuntamientos.

## PREMIOS

### **Categoría de Centros Educativos:**

- Ganador: 1000 euros en material deportivo y una cámara deportiva.
- Segundo: 750 euros en material deportivo y una cámara deportiva.
- Tercero: 500 euros en material deportivo y una cámara deportiva.

### **Categoría de Ayuntamientos:**

- Los tres ayuntamientos serán premiados con 750 euros en material audiovisual.





## COMISIÓN DE VALORACIÓN

La comisión de valoración estará formada por la Directora General de Juventud y Deportes o técnico de la Dirección General en quien delegue, el Director Gerente de la Fundación Impulsa CLM o persona en quien delegue y un representante de la entidad bancaria Liberbank.

## CRITERIOS DE VALORACIÓN

Para la valoración de las propuestas el jurado se regirá por los siguientes criterios:

- Jugabilidad de la propuesta presentada
- Material utilizado en su creación
- Creatividad del espacio creado
- Esfuerzo empleado en el diseño y elaboración de la propuesta

## PROCEDIMIENTO

1. Registro de las inscripciones y documentación presentada.
2. Elaboración de listado de admitidos y excluidos conforme a las bases del concurso.
3. Selección de las propuestas ganadoras en ambas categorías.
4. Propuesta de resolución.

# PROTECCIÓN DE DATOS

---

La entidad participante será la responsable de disponer de los permisos correspondientes para poder difundir fotografías relacionadas con el contenido de esta iniciativa y la información de la publicación realizada, así como cumplir con todos y cada uno de los requisitos y requerimientos legales, en especial los derivados de la legislación de Protección de Datos de Carácter Personal.

La participación en este concurso implica la cesión de datos a la Dirección general de Juventud y Deportes de Castilla/La Mancha. La entidad o persona participante puede ejercer los derechos de acceso, rectificación o supresión de sus datos, así como otros derechos, tal y como se explica en la información adicional disponible en la dirección electrónica:

<https://rat.castillalamancha.es/info/0241>

La Dirección General de Juventud y Deportes se reserva el derecho de eliminar todas aquellas publicaciones o comentarios que no se ajusten al objeto del concurso.

Igualmente, la Dirección General de Juventud y Deportes se reserva la posibilidad de excluir del concurso a cualquier entidad si tiene conocimiento de que, en el estricto ámbito de celebración del presente concurso, haya incurrido en las situaciones descritas en el anterior párrafo o haya incumplido las medidas higiénico sanitarias de prevención del Covid-19.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, la Dirección General de Juventud y Deportes no se hace responsable de las propuestas, publicaciones o comentarios que realicen los usuarios y de los posibles ilícitos que de tales conductas puedan haberse producido frente a otras personas usuarias de las redes sociales, derechos de terceras personas o el incumplimiento de las normas de uso de las redes sociales, una vez tales propuestas, publicaciones o comentarios se hacen por parte de la persona o entidad usuaria de forma voluntaria, consentida y no solicitada.



# COVID-19

---

La puesta en marcha de esta iniciativa deberá tener en cuenta las medidas de higiene y prevención establecidas en el Decreto 24/2020, de 19 de junio, sobre medidas de prevención necesarias para hacer frente a la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19 una vez superada la fase III del Plan para la transición hacia una nueva normalidad, y sus modificaciones.

Como medidas más importantes a respetar, estarán:

- Uso obligatorio de mascarilla.
- Mantenimiento de distancia interpersonal de seguridad de 1.5 m.
- Grupos con un máximo de 10 personas.
- Prohibición de juegos o deportes con contacto físico. En estos casos, bastaría con el diseño y montaje del espacio para realizar la fotografía.

Además, estará condicionada a las medidas especiales en materia de salud pública para la contención de la expansión del Covid-19 especiales que se publiquen en los diferentes municipios y/o provincias.

## REFERENCIAS

- Real Decreto Ley 21/2020, de 9 de junio, de medidas urgentes de prevención, contención y coordinación para hacer frente a la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19 dispone que, una vez finalizada la prórroga del estado de alarma.
- Decreto 24/2020, de 19 de junio, sobre medidas de prevención necesarias para hacer frente a la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19 una vez superada la fase III del Plan para la transición hacia una nueva normalidad. DOCM nº 121 de 22 de junio de 2020.
  - Modificado por Decreto 28/2020, de 30 de junio. DOCM nº 131, de 2 de julio de 2020.
  - Modificado por Decreto 33/2020, de 14 de julio. DOCM nº 142, de 17 de julio de 2020.
  - Modificado por Decreto 38/2020, de 21 de julio. DOCM nº 145, de 22 de julio de 2020.
  - Modificado por Decreto 49/2020, de 21 de agosto. DOCM nº 168, de 22 de agosto de 2020.

