INMA
INSTITUTO DE NANOCIENCIA Y MATERIALES DE ARAGÓN

iSQCH
Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea

VIII Liga Absoluta Internacional OnLine

BASES DE LA COMPETICIÓN

El proyecto **Hi Score Science** nace de la mano de dos institutos de investigación **ISQCH e INMA** ante la **necesidad de adaptar las actividades de divulgación al mundo de los más jóvenes, pertenecientes a la generación digital,** que actualmente está centrado en los videojuegos y las nuevas tecnologías. En este contexto se crea **Hi Score Science**, un **juego de preguntas y respuestas sobre ciencia**, **en español e inglés**, para **dispositivos móviles, iOS y Android, disponible en** Apple Store **y** Play Store**, PC, Mac y Linux.**

Hi Score Science, ha sido galardonado internacionalmente con el **primer premio en el XVIII programa de Ciencia en Acción**, ha recibido el **sello nacional D+i TOP**, ha sido nominado en dos ocasiones a los Premios Tercer Milenio en la categoría "Divulgación en Aragón" y el accésit en los **Premios CSIC de Divulgación y Ciencia Ciudadana** en la categoría Proyectos de Divulgación.

1. Organizadores

El proyecto está organizado por la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i FECYT) de dos institutos de investigación, el **Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH) y el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (INMA)**, ambos centros mixtos entre el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y la Universidad de Zaragoza (UNIZAR).

El proyecto durante sus años de desarrollo ha contado con la colaboración de la **Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC,** del proyecto **CASIO Científicas,** de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología - Ministerio de Ciencia e Innovación y de su Red de Unidades de Cultura Científica UCC+i, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del **Gobierno de Aragón,** del **programa Ciencia Viva,** del **Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid** y de las **Unidades de Cultura Científica y de la Innovación** de **La Casa de la Ciencia de Sevilla,** de la **Delegación del CSIC en Galicia,** de la **Universidad de Oviedo,** de la **Universidad de Córdoba,** de la **Universidad de Castilla-León,** de la **Universidad del País Vasco,** de la **Delegación del CSIC en Madrid** y del **Consejo Superior de Investigaciones Científicas**, del **museo de Ciencias Naturales del Ayuntamiento de Valencia**, del **museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Zaragoza,** de **experimentar – el museo de ciencias interactivas** del Programa Ciencia Viva, la **Red de Formación del Profesorado de la Comunidad de Madrid, Museo Geominero de Madrid, Ciutat De Les Arts I Les Ciències - Valencia, Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología - Las Palmas, el Museo Eureka - País Vasco, el Planetario de Aragón,** del proyecto **CASIO Científicas , ArchaeologyHub, Fundación Centro de Estudios de Física del Cosmos de Aragón ceFca - Galáctica y el Instituto de Astrofísica de Andalucía (CSIC).**

2. Objetivo del Concurso

El objetivo central de **Hi Score Science** es despertar el interés por la ciencia y aumentar la cultura científica de la sociedad.

Sus objetivos son:

1) La difusión de la actividad investigadora, innovadora y el método científico de los institutos INMA e ISQCH de un modo divulgativo, acercando la investigación que en ellos se realiza a nuestra vida cotidiana.

2) Fomentar el análisis y el pensamiento científico en la sociedad despertando la curiosidad y el interés científico por la realidad que nos rodea y en la que escasamente reparamos.

3) Acercar la ciencia al ocio y entretenimiento, fuera de los libros y las actividades escolares.

4) Involucrar a los ciudadanos en el desarrollo y mejora de un proyecto científico, incentivando a los usuarios a investigar sobre la ciencia y la innovación que se desarrolla en los institutos y sobre cómo la ciencia forma parte de nuestras vidas.

5) Acercar el acceso a la divulgación científica en todo momento y sin importar horarios ni localizaciones geográficas.

3. Participantes

Se ha creado la **VIII Liga Absoluta Internacional on-line** en la que podrá participar cualquier persona. Los menores de 14 años que deseen participar deberán ponerse en contacto con la organización del evento a través del correo electrónico blatre@unizar.es y enviar una autorización de su madre / padre o tutor legal.

4. Premios

Se entregarán certificados a los **diez primeros clasificados de cada jornada y una medalla al ganador**. En cuanto a la **clasificación general se entregarán premios y certificados a los diez primeros clasificados en la clasificación final y trofeos a los tres primeros clasificados.**

Los **ganadores, premios y todas las novedades** se darán a conocer a través de X del proyecto **@HiScoreScience.**

5. Plazos

La liga c**omenzará el próximo 24 de septiembre de 2026** a las 11:00 horas y contará con 9 jornadas. Las jornadas tendrán lugar en las siguientes fechas:

1ª jornada: Del **24/09/2026** a las 11:00 horas al **29/09/2026** a las 11:00 horas.
2ª jornada: Del **29/10/2026** a las 11:00 horas al **04/11/2026** a las 11:00 horas.
3ª jornada: Del **26/11/2026** a las 11:00 horas al **02/12/2026** a las 11:00 horas.
4ª jornada: Del **17/12/2026** a las 11:00 horas al **23/12/2026** a las 11:00 horas.
5ª jornada: Del **28/01/2027** a las 11:00 horas al **03/02/2027** a las 11:00 horas.
6ª jornada: Del **25/02/2027** a las 11:00 horas al **03/03/2027** a las 11:00 horas.
7ª jornada: Del **18/03/2027** a las 11:00 horas al **24/03/2027** a las 11:00 horas.
8ª jornada: Del **29/04/2027** a las 11:00 horas al **04/05/2027** a las 11:00 horas.
9ª jornada: Del **27/05/2027** a las 11:00 horas al **09/06/2027** a las 11:00 horas.

El nombre del torneo con el que se competirá en cada una de las jornadas se dará a conocer a través de la página de X @HiScoreScience.

La organización se guarda el derecho a la modificación de alguna de las fechas de lo que se informará a través de la página de Xr @HiScoreScience y a través del correo electrónico de aquellos que lo soliciten.

Los ganadores se darán a conocer en junio de 2027 a través del X @HiScoreScience.

6. Inscripción y presentación al Concurso

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán disponer de conexión a internet y descargarse el juego Hi Score Science en **Play Store** https://goo.gl/7pYxus y **App Store** https://goo.gl/3h6QYO o bien jugar a través de sus versiones de PC, Mac o Linux disponibles en la página web del proyecto **www.HiScoreScience.org**.

El nombre del torneo con el que se competirá se dará a conocer a través del X del proyecto @HiScoreScience.

Los nombres de los ganadores de cada una de las jornadas y de la clasificación global se darán a conocer a través del X: @HiScoreScience.

Para poder concursar, una vez descargada la aplicación y tener el juego abierto, hay que entrar en el modo **multijugador > tipo de partida on-line> indicar nombre y contraseña (imprescindible) y si desea se puede incluir información adicional > torneo > Curie 8º nombre del torneo).** Es muy importante utilizar el mismo nombre y contraseña durante todas las jornadas de liga ya que en caso contrario no se sumarán los puntos a no ser que se pueda justificar que su identidad es la misma (importante: no se puede recuperar la contraseña ni el usuario, por lo que se recomienda apuntarse el usuario y contraseña en algún sitio seguro y guardar una imagen de la pantalla al finalizar cada jornada, independientemente de la clasificación obtenida, para poder justificar su pertenencia en caso de ser necesario).

Los ganadores, tanto los 10 primeros clasificados de cada jornada, como los 10 primeros clasificados en la clasificación final, para poder identificarse, deberán enviar una imagen con la captura de pantalla en la que aparezca su nombre en color naranja a blatre@unizar.es. **El plazo para identificarse como ganador se reducirá a 1 semana desde la finalización de cada jornada, si en ese tiempo el usuario no se ha identificado, quedará directamente descalificado.**

7. Jurado y Criterios de Valoración

El ganador vendrá definido por aquel que cumpla con los criterios establecidos en las bases y obtenga mayor puntuación en las diferentes jornadas de la liga. Esta puntuación vendrá indicada en la aplicación PlayFab, que no tiene por qué coincidir con la puntuación que aparece en la aplicación Hi Score Science.

La puntuación final que se obtenga será la siguiente:

A) <u>Puntuación de cada una de las jornadas 1, 2, 3 y 4:</u>

- Todos los usuarios que se clasifiquen en la **posición undécima y posteriores obtendrán 1 punto**.
- Los clasificados entre la **cuarta y décima** posición (ambas incluidas) obtendrán **2 puntos.**
- El **tercer** clasificado obtendrá **3 puntos**.

- El **segundo** clasificado obtendrá **4 puntos**.
- El **primer** clasificado obtendrá **5 puntos**.

B) <u>Puntuación de cada una de las jornadas 5, 6, 7 ,8 y 9:</u>

- Todos los usuarios que se clasifiquen en la posición **undécima y posteriores obtendrán 2 puntos.**
- Los clasificados entre la **cuarta y décima posición** (ambas incluidas) obtendrán **4 puntos.**
- El **tercer** clasificado obtendrá **6 puntos**.
- El **segundo** clasificado obtendrá **8 puntos**.
- El **primer** clasificado obtendrá **10 puntos**.

La **clasificación global** corresponderá a la **suma de las puntuaciones obtenidas en las diferentes jornadas**.

8. Confidencialidad y Difusión

Los institutos podrán difundir libremente el concurso e informar sobre sus participantes, pudiendo citar a los ganadores y participantes que den su consentimiento para ello.

Si se desea recibir información en el correo electrónico sobre posibles novedades de la liga y recordatorios de las diferentes jornadas, se puede enviar un correo a blatre@unizar.es especificando en el asunto "Liga on-line". En cuyo caso el dato de su correo electrónico se tratará al amparo de lo previsto en el apartado e) del artículo 6.1 del Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos por la Unidad de Cultura científica de los institutos ISQCH e INMA (UCC+i FECYT) en el ejercicio de su función divulgativa. Teniendo derecho de acceso, cancelación, limitación o portabilidad comunicándolo a blatre@unizar.es especificando los supuestos para los que no quiere que se trate el dato de su correo electrónico. Pudiendo asimismo contactar con el delegado de protección de datos del CSIC: jose.lopez.calvo@csic.es.

9. Aceptación de las Bases y Cesión de Derechos

La participación en el Concurso implica la íntegra **aceptación de las bases del concurso, de los avisos legales y de las decisiones del comité de los institutos ISQCH e INMA y del jurado.**

El fallo del jurado, cuya interpretación corresponde a los integrantes del mismo, será inapelable.

Los institutos ISQCH e INMA se reservan el derecho de expulsión de cualquier participante por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas de convivencia en el momento del concurso que estime oportuno.