

E-SPORTS UPS UIO BASES DEL CAMPEONATO

Participantes: Estudiantes de todas las carreras de la sede Quito o personal docente y administrativo.

- Los videojuegos que se llevarán a cabo en el campeonato son: Call Of Duty MOBILE, League of Legends, Valorant.



1. Se jugarán en equipos de 5 jugadores y con un máximo de tres suplentes.
2. La modalidad de juego a efectuarse será: Duelo por equipos.
 - 2.1. Duelo por equipos: El objetivo es derrotar al equipo contrario llegando a 40 puntos por medio de las bajas infringidas al equipo rival. Cada baja vale 1 punto. Si no se alcanza el límite de puntos después de una cierta cantidad de tiempo, el equipo que tenga más puntos cuando se acabe el tiempo, gana.
3. Para efecto del concurso el equipo que gane dos contiendas seguidas o en revancha, será el ganador y clasificara a la siguiente categoría del concurso.
 - 3.1. El tiempo total por partida es de 10 minutos. Sin embargo, el tiempo promedio por partida es de 7 minutos.

4. Las contiendas se desarrollarán en una selección de mapas más usados en “ranked” o partidas igualadas y ajustada a la cantidad de jugadores (mapas pequeños, medianos).



5. La configuración de las salas personalizadas se las realizarán por medio de un moderador quien verificará la identidad de los jugadores.

6. El nombre de los jugadores inscritos debe ser exactamente igual al de los participantes dentro del juego.

7. El concurso constará de las fases siguientes:

- Eliminatorias
- Octavos
- Cuartos
- Semis
- Finales: Primer, Segundo y Tercer lugar

8. La participación en este campeonato solamente se podrá llevar a cabo con un dispositivo móvil. No se admitirá cualquier otro dispositivo (Pc, etc). En el caso de que un participante decida jugar con un mando externo, deberá mostrar dicho dispositivo a través de una cámara.

Premios por equipos:

- **Primer lugar:** USD 80 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- **Segundo lugar:** USD 60 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- **Tercer lugar:** USD 40 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.

VALORANT



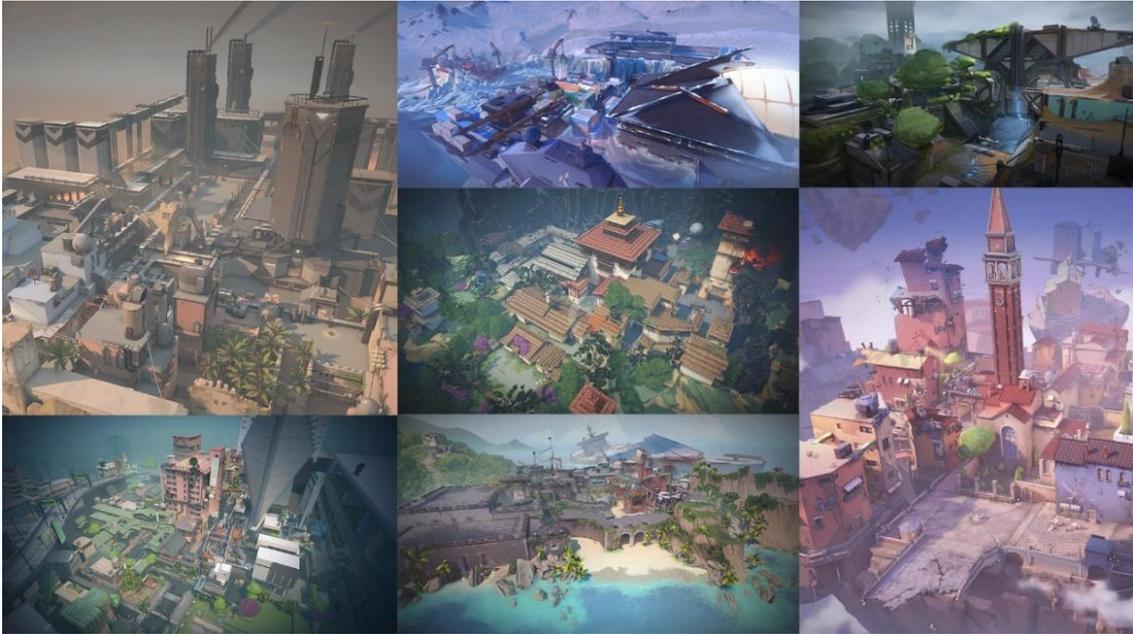
1. Se jugarán en equipos (teams) de cinco más de uno a tres suplentes.
2. La modalidad de juego a efectuarse será: Normal.

Partida normal: El objetivo es derrotar al equipo contrario alcanzando en la cantidad de rondas necesarias, 13 puntos por medio de dos etapas de juego:

- **Colocación de la spike (detonante):** Hazte con el control del lugar, coloca la Spike y defiéndela hasta que detone.
- **Desactivación de la Spike:** ¡Vence a los enemigos y desactiva la Spike de forma metódica antes de que se agote el tiempo!

Los equipos se dividen en grupos de cinco (defensores, atacantes) con personajes que poseen distintas habilidades. Por cada ronda llevada a cabo el equipo que elimine todos los jugadores del equipo contrario e impida que sea colocada la “spike” y detone gana una ronda. Si ambos equipos comparten 13 puntos, se efectúan partidas extras para decidir si se obtiene un ganador o se llega a un empate que es escogido por los mismos jugadores.

Mapas del juego:



3. Para efecto del concurso el equipo que alcance primero la victoria por rendición del equipo contrincante o por completar todos los puntos necesarios, será el ganador y clasificara a las siguientes etapas del campeonato.
4. El tiempo por ronda es de 5 minutos tomando un total de 65 minutos todo el desarrollo de una partida en general, sin embargo, el desarrollo promedio del total del juego se efectúa en un periodo de treinta y cinco a cuarenta minutos, de existir prorrogas en una partida convencional, el tiempo de la partida puede extenderse más tiempo y está en función de las partidas que sean necesarias hasta llegar a obtener un ganador o que se decida un empate.
5. El nombre de los jugadores inscritos debe ser exactamente igual al de los participantes dentro del juego.
6. El concurso constara de las fases siguientes:
 - Eliminatorias
 - Octavos
 - Cuartos
 - Semis
 - Finales: Primer, Segundo y Tercer lugar
7. Para poder llevarse a cabo este campeonato debe contarse con un mínimo de 6 equipos.

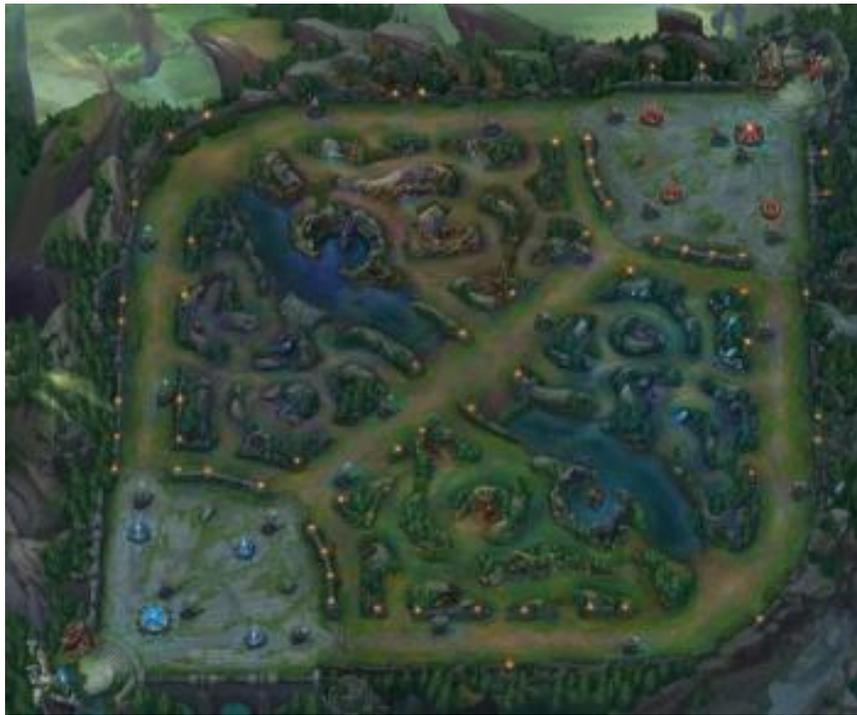
Premios por equipos:

- Primer lugar: USD 80 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- Segundo lugar: USD 60 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- Tercer lugar: USD 40 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.



1. Se jugarán en equipos (teams) de cinco más de un a tres suplentes.
2. La modalidad de juego a efectuarse será: Normal.
 - Partida normal: El objetivo es derrotar al equipo contrario con astucia y de una manera estratégica.
 - Derrota las torres: Se debe derribar la mayoría de las torres enemigas de los tres senderos.
 - Ataca el inhibidor: El equipo debe quitar el poder del inhibidor del equipo contrario dando lo mejor de cada personaje. Los equipos se dividen en grupos de cinco (defensores, atacantes) con personajes que poseen distintas habilidades. Cada personaje se debe colocar en un lugar estratégico en el mapa y esperar a que los súbditos se generen para poder atacar las torres del equipo contrario y avanzar hasta la parte del Inhibidor donde todos estarán, ya sea defendiéndolo o atacándolo. El primero en quitarle todo su poder, ganara.

Mapa del juego:



3. Dado el caso de que ocurra algún problema con un integrante de cualquier equipo, el juego no se detiene, la partida sigue, si el jugador no logra conectarse el juego lo castigara con una sanción, pero si el jugador si logra conectarse puede seguir jugando tranquilamente. Si la partida se pone difícil para cualquier equipo, tiene la posibilidad de seguir jugando o rendirse mediante una votación.
4. Para efecto del concurso el equipo que alcance primero la victoria por rendición del equipo contrincante o por llegar primero al inhibidor será el ganador y clasificará a las siguientes etapas del campeonato.
5. El tiempo por ronda es de 30 a 40 minutos todo el desarrollo de una partida en general, sin embargo, el desarrollo promedio del total del juego se efectúa en un periodo de treinta y cinco a cuarenta minutos, de existir prorrogas en una partida convencional, el tiempo de la partida puede extenderse más tiempo y está en función de las partidas que sean necesarias hasta llegar a obtener un ganador o que el equipo contrario se rinda.
6. Para poder llevarse a cabo este campeonato debe contarse con un mínimo de 6 equipos.
7. La configuración de las salas personalidades se las realizarán por medio de un moderador quien verificará la identidad de los jugadores.
8. El nombre de los jugadores inscritos debe ser exactamente igual al de los participantes dentro del juego.
9. El concurso constara de las fases siguientes:
 - Eliminatorias
 - Octavos
 - Cuartos
 - Semis
 - Finales: Primer, Segundo y Tercer lugar

Premios por equipos:

- Primer lugar: USD 80 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- Segundo lugar: USD 60 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.
- Tercer lugar: USD 40 en ordenes de compras + Premio sorpresa Coworking.

GENERALIDADES

1. Para llevarse a cabo cualquiera de los campeonatos planteados; se deberá contar con un número considerable de inscritos para que cumpla con el objetivo de este concurso. El número máximo de equipos inscritos será un total de 32 por cada campeonato (es decir, un máximo de 480 a 768 participantes).
2. Las fases del concurso están dispuestas a cambio ya que se dependerá del número de inscritos.
3. El desarrollo del campeonato se llevará de manera piramidal, en donde las primeras participaciones del juego serán seleccionadas a través de sorteo.
4. Los equipos pueden estar conformado por un máximo de 8 integrantes donde 5 de ellos serán los participantes preliminares y 3 de ellos suplentes.
5. Los equipos pueden ser conformados por mínimo un estudiante de la universidad y cualquier persona que esté dispuesta a cumplir con las normas que se establecerán en el concurso.
6. Dado el caso que un equipo se encuentre incompleto, solo podrá participar con un mínimo del 60% del equipo, en caso de aceptar la participación el equipo asume el resultado de este.
7. Los jugadores podrán participar en más de uno de los juegos, teniendo en cuenta que la inscripción es independiente para cada campeonato.
8. El campeonato se llevará a cabo a partir de las 18h00 con una duración promedio de 4h30, dependiendo de la duración de cada partida en cada juego.
9. La administración y gestión de los campeonatos se realizará por medio de la plataforma de Discord y Challonge, en la cual los jugadores podrán visualizar su avance dentro del torneo y también se podrá tener orden sobre las dinámicas de cada campeonato.
10. La moderación de los distintos campeonatos se realizará a través del mismo juego en lo mayor posible.
11. El formato y entrega de los premios a los equipos ganadores se coordinará con todos los grupos por medio de los medios de comunicación generados por los organizadores del concurso.

NORMAS

1. Para cada campeonato se plantearán una serie de reglas para poder tener una partición justa y adecuada, además se tomará en cuenta las reglas ya generadas por el juego en específico.
2. Según el cronograma de las partidas se tomará un tiempo de 5 minutos a lo mucho de espera hasta que el equipo rival se presente o esté listo para jugar.
3. Los moderadores siempre verificaran la identidad de los participantes según el registro que poseen. En caso de tener inconsistencias se procederá a la expulsión del equipo del campeonato.