



Game On: Aprende Jugando

Evento exclusivo para la carrera de Diseño Multimedia

Límite fecha de inscripción: 30 de noviembre

Fechas del evento: jueves 12 y viernes 13 de diciembre 2024

Horario del evento: 14h00 a 17h00

Lugar donde se realizará: Laboratorio WorkStation

Los participantes se podrán inscribir en varios juegos

Inscripción \$1 (pagar a Yanira Rodríguez – Vicepresidenta de la Carrera de Diseño Multimedia)

En la categoría grupal no se admitirán equipos que no sean de 4 integrantes.

JUEVES 12 DE DICIEMBRE

Juegos Individuales

Se premiará a primer y segundo lugar en cada uno de los juegos

1. Mario Kart

1.1. Inscripción y Participación

- Cada participante debe registrarse antes del inicio del torneo.
- Solo se permitirá la participación individual; no se permiten equipos ni aliados.

1.2. Configuración del Juego

- Versión del juego: Mario Kart 8 Deluxe.
- Modo de juego: Grand Prix.
- Número de carreras: 4
- Velocidad: 150cc
- Artículos: Habilitados
- CPU: Desactivado
- Mapas: Selección aleatoria.

- Modo de control: Libre, los jugadores pueden usar los controles de su preferencia (Joy-Con, Pro Controller, etc.). Deberán traer sus controles si desean.

1.3. Formato del Torneo

- **Fase inicial:** Eliminatorias con grupos de 4-8 jugadores.
- **Clasificación:** Los mejores 2 puntajes de cada grupo avanzan a la siguiente ronda.
- **Semifinales:** Nuevos grupos con los clasificados.
- **Finales:** Los 4 mejores jugadores compiten para definir el ganador.

1.4. Puntaje y Desempates

- Se utilizará el sistema de puntos del juego.
- En caso de empate en puntos, se considerará el mejor resultado en la última carrera. Si persiste el empate, se realizará una carrera de desempate.

1.5. Penalizaciones

- **Retrasos:** Si un jugador no se presenta a tiempo para su carrera, se le dará un tiempo máximo de 5 minutos. Si no aparece, será descalificado.
- **Desconexiones:** Si un jugador se desconecta durante una carrera, se le otorgará 0 puntos para esa carrera.
- **Conducta antideportiva:** Cualquier intento de manipulación, sabotaje o conducta antideportiva será motivo de descalificación inmediata.

1.6. Equipo y Configuración Técnica

- Los organizadores proporcionarán consolas y pantallas. Los participantes pueden traer sus propios controles.
- Los controles deben ser configurados antes de iniciar cada carrera.

1.7. Premios

- El torneo contará con premios para los 2 primeros lugares. Los premios específicos serán anunciados al inicio del evento.

1.8. Decisiones Arbitrales

- Todas las decisiones del árbitro del torneo serán finales.
- Cualquier reclamo debe presentarse inmediatamente después de la carrera, antes de iniciar la siguiente.

2. Mortal Kombat

2.1. Inscripción y Participación

- Cada participante debe registrarse antes del inicio del torneo.
- Solo se permite la participación individual; no se admiten equipos ni reemplazos.

2.2. Configuración del Juego

- Versión del juego: Mortal Kombat 11 Ultimate.
- Formato del combate: 1 vs 1.
- Duración del combate: Al mejor de 3 rounds.
- Duración de la partida: Al mejor de 3 partidas por enfrentamiento (Formato BO3). Para semifinales y finales, puede cambiar a BO5.
- Cronómetro: 90 segundos por round.
- Personajes: Todos los personajes disponibles en la versión base están permitidos. DLCs y personajes invitados dependerán del reglamento del torneo.

2.3. Estructura del Torneo

- **Fase inicial:** Eliminación simple o doble (dependiendo del tiempo disponible).
- **Semifinales y finales:** Formato BO5 (mejor de 5 partidas).

2.4. Selección de Personajes y Escenarios

- **Primera partida:** Ambos jugadores seleccionan su personaje de preferencia.
- **Rondas posteriores:** El perdedor de la partida anterior puede cambiar de personaje. El ganador debe mantener su personaje.
- **Selección de escenario:** Escenario aleatorio

2.5. Puntaje y Desempates

- No hay puntajes.
- En caso de empate técnico (fallo del sistema), el round o partida será reiniciado.

2.6. Penalizaciones

- **Retrasos:** Si un jugador no se presenta a tiempo para su combate, se le dará un máximo de 5 minutos. Si no aparece, será descalificado.

- **Conducta antideportiva:** Cualquier intento de sabotaje, manipulación del sistema, o conducta antideportiva resultará en descalificación inmediata.

2.7. Equipo y Configuración Técnica

- Las consolas y pantallas serán proporcionadas por los organizadores.
- Los jugadores pueden traer sus propios controles (deben ser compatibles con la consola del torneo).
- Los controles deben configurarse antes del inicio del combate.

2.8. Premios

- Los premios serán otorgados a los 2 primeros lugares. Los detalles específicos se anunciarán al inicio del torneo.

2.9. Decisiones Arbitrales

- Todas las decisiones de los árbitros serán finales e inapelables.
- Cualquier reclamo debe ser presentado inmediatamente después del combate en cuestión.

3. Dragon Ball Sparking Zero

3.1. Inscripción y Participación

- Todos los participantes deben registrarse antes del inicio del torneo.
- Este es un torneo individual; no se permite la participación en equipos.

3.2. Configuración del Juego

- Versión del juego: Dragon Ball Sparking Zero.
- Formato del combate: Batalla PD.
- Duración del combate: Un round.
- Sistema de Partidas:
 - Fase de grupos: Partidas al mejor de 1.
 - Eliminatorias: Partidas al mejor de 1.
 - Finales: Partidas al mejor de 1.
- Tiempo límite: 300 segundos por combate.
- Personajes: Todos los personajes .

- Transformaciones: Permitidas en combate, siguiendo las mecánicas del juego.

3.3. Estructura del Torneo

- **Fase inicial:** Grupos con eliminación simple o doble, dependiendo del número de participantes.
- **Semifinales y finales:** Formato de eliminación directa.

3.4. Selección de Personajes y Escenarios

- **Primera partida:** Ambos jugadores seleccionan sus personajes.
- **Escenarios:** Habitación del Tiempo y Espacio Exterior.

3.5. Puntaje y Desempates

- No hay puntajes. El avance en el torneo depende de las victorias en los combates.
- En caso de empate técnico (fallo del sistema o empate en daño), se repetirá el round afectado.

3.6. Penalizaciones

- **Retrasos:** Un jugador que no se presente a tiempo tendrá un máximo de 5 minutos antes de ser descalificado.
- **Desconexiones:** Si ocurre una desconexión durante una partida, el round será reiniciado a discreción del árbitro.
- **Conducta antideportiva:** El comportamiento antideportivo o el uso de exploits resultará en descalificación inmediata.

3.7. Equipo y Configuración Técnica

- Los organizadores proporcionarán las consolas y pantallas.
- Los jugadores pueden usar sus propios controles, pero estos deben ser compatibles con el sistema del torneo.
- Todos los controles deben configurarse antes del inicio de cada partida.

3.8. Premios

- Premios serán entregados a los 2 mejores jugadores.
- Los detalles de los premios serán anunciados antes de comenzar el torneo.

3.9. Decisiones Arbitrales

- Las decisiones de los árbitros son finales e inapelables.

- Cualquier disputa debe ser reportada inmediatamente después de la partida en cuestión.

VIERNES 13 DE DICIEMBRE

Juegos Grupales (grupos de 4)

Se premiará al equipo ganador en cada uno de los juegos, un premio por cada jugador del equipo. 4 premios por juego (total 8).

4. Valorant (grupos de 4)

4.1. Inscripción y Participación

- Cada equipo debe estar compuesto por 4 jugadores.
- Los nombres de los jugadores y del equipo deben ser registrados antes del inicio del torneo.
- No se permiten cambios de integrantes una vez iniciado el torneo

4.2. Configuración del Torneo

- Versión del juego: Última versión actualizada de Valorant.
- Modo de juego: Modo estándar (4v4).
- Plataforma: PC. Cada jugador debe usar su cuenta personal de Riot Games.
- Servidor: Región designada por los organizadores (por ejemplo: NA, LATAM, EU, etc.).

4.3. Formato del Torneo

- **Fase inicial:**
 - Formato: Eliminación directa.
 - Mapas: A elección de los organizadores
 - Duración de partidas: Mejor de 1.
- **Fase final:**
 - Formato: Mejor de 3.

- Mapas: A elección de los organizadores.

4.4. Comportamiento

- Cualquier tipo de comportamiento antideportivo será sancionado (insultos, sabotaje fuera del juego o trampas).
- Los jugadores deben respetar las decisiones de los árbitros y organizadores.

4.5. Prohibiciones

- Está prohibido:
 - Uso de hacks, exploits o software externo que dé ventaja.
 - Manipulación de partidas.

4.6. Fair Play

- Los equipos deben comportarse de manera profesional y competitiva.
- No se permite abandonar partidas sin causa justificada.

4.7. Penalizaciones

- **Desconexiones:**
 - Si un jugador se desconecta, el equipo puede continuar con los integrantes restantes.
 - La partida no se reiniciará bajo ninguna circunstancia.
- **Retrasos:**
 - Si un equipo no está listo dentro del tiempo asignado (15 minutos después de la hora pactada), perderá la partida automáticamente.
- **Conducta antideportiva:**
 - Cualquier acto de esta naturaleza resultará en la descalificación inmediata del equipo.

4.8. Equipo y Configuración Técnica

- Los jugadores son responsables de asegurarse de que su equipo y conexión a internet funcionen correctamente antes del inicio de cada partida.

- Los organizadores no se hacen responsables por problemas técnicos individuales o desconexiones.

4.9. Premios

- Los premios serán entregados a los jugadores del equipo ganador.
- Detalles específicos sobre los premios serán anunciados antes del inicio del torneo.

4.10. Decisiones Arbitrales

- Todas las decisiones tomadas por los árbitros o el comité organizador son finales e inapelables.
- Cualquier reclamo o problema debe ser presentado de inmediato después de la partida para su consideración.

5. Fornite (grupos de 4)

5.1. Inscripción y Participación

- Cada equipo debe estar compuesto por **4 jugadores**.
- Los nombres de los jugadores y del equipo deben ser registrados antes del inicio del torneo.
- No se permiten cambios de integrantes una vez iniciado el torneo, salvo autorización previa del organizador.

5.2. Configuración del Torneo

- **Versión del juego:** Fortnite actualizado a la última versión disponible.
- **Modo de juego:** Modo Battle Royale en Escuadrones.
- **Plataforma:** PC, pero cada jugador debe usar su cuenta personal.
- **Servidor:** Región determinada por los organizadores.

5.3. Formato del Torneo

- **Fase inicial:**
 - Se juega un número determinado de partidas: Por definir
- **Fase final:**
 - Por Definir

5.4. Reglas de Juego

- **Comportamiento:** Se prohíbe cualquier tipo de comportamiento antideportivo, como insultos, sabotaje entre equipos fuera del juego o trampas.
- **Prohibiciones:**
 - Uso de hacks, exploits o software externo que dé ventaja.
- **Fair Play:** No se permite la manipulación de partidas.

5.5. Penalizaciones

- **Desconexiones:** Si un jugador se desconecta, el equipo puede continuar con el número de integrantes restantes, pero la partida no se reiniciará.
- **Retrasos:** Si un equipo no está listo en el tiempo asignado, será penalizado con la pérdida de la partida correspondiente.
- **Conducta antideportiva:** Resultará en la descalificación inmediata del equipo.

5.6. Equipo y Configuración Técnica

- Los jugadores deben asegurarse de que su conexión a internet y equipo estén en condiciones óptimas antes del torneo.
- Los organizadores no se responsabilizan por fallas técnicas o desconexiones de los jugadores.

5.7. Premios

- Los premios serán otorgados a los jugadores del equipo ganador.
- Los detalles específicos de los premios serán anunciados antes del inicio del evento.

5.8. Decisiones Arbitrales

- Todas las decisiones del árbitro o comité organizador son finales e inapelables.
- Cualquier reclamo debe ser presentado inmediatamente después de la partida.