

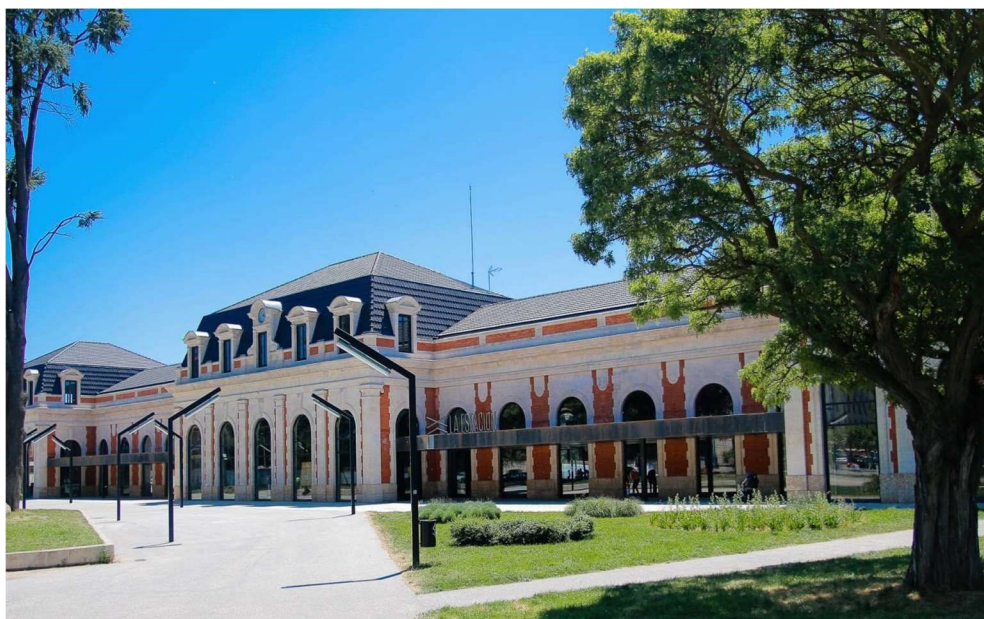
TORNEO DE VIDEOJUEGOS DE PRIMAVERA

UNIVERSIDAD DE BURGOS



Lugar y horario:

- El torneo se realizará en la Estación de la Ciencia y la Tecnología (antigua estación de tren). En la sala INTERCAMBIADOR.
- El día 7 SÁBADO DE MAYO
- El horario será de 10:00 a 14:00 y 17:00 a 22:00
- Calle Dr. José Luis Santamaría s/n 09001 Burgos



Normas COVID:

Se deberán seguir todas las normas recogidas en el edificio de la Estación y en concordancia con la Universidad de Burgos. El no cumplimiento de las normas puede conllevar la expulsión por parte de los participantes.

Normativa General:

Cualquier estudiante residente en la ciudad de Burgos mayor de 18 años podrá participar en el torneo. Alumnos egresados de la Universidad de Burgos también podrán participar, así como personal docente.

Será necesario aportar información acerca de la institución educativa.

En los formatos presenciales los resultados se han de proporcionar en el momento en el que termine la partida al coordinador o encargado más cercano para que sea anotado. Cada participante se hace responsable del resultado de su partido para comunicarlo correctamente. Habrá varios coordinadores en la sala.

En los formatos online habrá un delegado que participe como espectador en la partida y que será el que chequee el resultado final de cada enfrentamiento.

Cuando se produzca un conflicto de acuerdo con las normas se ha de avisar al encargado más cercano y nunca resolverlo de manera personal.

La cesión de estos datos solo será guardada hasta el día 8 de mayo. Los datos no serán utilizados para otro motivo que no sea el de verificar la participación en el torneo. Los datos no serán compartidos a terceros.

Normativa por Juego

Reglas Street Fighter 2

- Formato 1v1 al mejor de 3 partidas (BO3).
 - La partida estará definida a los ajustes por defecto: 99s y 2 rondas.
- Cabe la posibilidad de que el formato sea a Doble KO, es decir que cada participante tiene 2 oportunidades para avanzar en el cuadro. (Cuadro ganadores + cuadro perdedores).
- Se jugará en la consola SNES proporcionada por ÍTACA de manera presencial en la sala INTERCAMBIADOR.
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Reglas Rocket League

- Formato 3v3 online con crossplay al mejor de 3 (BO3)
 - Final al mejor de 5 (BO5)
 - Dependiendo del número de equipos se jugará fase de grupos o eliminatoria directa.
- Arena: DFH Stadium
- Equipo: 3v3
- Dificultad de bots: Sin bots
- Mutaciones: No
- Tiempo del partido: 5 minutos
- Unirse con: Nombre o contraseña
- Plataforma: multiplataforma
- Servidor: Europa

- El equipo con el seed más alto o a la izquierda será el encargado de crear la partida e invitar.
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Reglas Mario Kart

- Formato 1v1v1v1 presencial
- 4 jugadores por consola. (Nintendo Switch) - Se realizarán 4 carreras.
- El ganador de las 4 carreras se clasifica.
- Eliminación simple.
- Carreras a 150cc.
- Modos de juegos VS.
- Sin equipos. Sin CPU.
- Objetos: Normales.
- Circuitos: A elección de los jugadores o de la organización, en su defecto en aleatorio.
- La final serán 6 circuitos.
- Jugar con controles de movimiento a elección del jugador.
- Se permite, y es recomendable, traer mando Switch propio.
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Reglas Super Smash Bros. Ultimate

- Presencial 1v1 al mejor de 3 (BO3)
- Final al mejor de 5 (BO5)

- Combate por vidas: 3 vidas y límite de tiempo de 7 minutos.
- Objetos desactivados y en frecuencia nula. Barra de Smash Final desactivada. Escenario cambiante desactivado. Mecanismos de escenario (hazzards) desactivados. Pausa desactivada
- Si se acaba el tiempo, la victoria será para el jugador con más vidas. En caso de tener el mismo número de vidas, ganará el jugador con MENOS daño porcentual.
- Si los dos jugadores mueren a la vez o tienen el mismo daño porcentual al acabarse el tiempo, se jugará una partida más, con los mismos personajes y en el mismo escenario, a 1 vida y 3 minutos, para decidir el ganador de la partida.
- Los siguientes escenarios no se pueden jugar en versión Battlefield u Omega debido a cambios en el eje Z (Z Axis): o Dream Land GB o Flatzone X o Hanebow o Mario Maker o Mute City SNES o Pac-Land o Duck Hunt
- Cada jugador dispone de 3 bans de escenario que utilizará cuando gane una partida del set. Los bans se reinician tras cada partida, y podrán modificarse cada vez que el jugador gane una partida, y antes de que su oponente elija escenario.

PROCEDIMIENTO DE UN SET

- Cada jugador elige su personaje antes de proceder a la selección de pantalla.
- Para decidir el orden de "strikes" o "bans", se jugará una partida de piedra, papel, tijeras. El ganador decide quién empieza el "stage strike".
- El jugador que inicie el "stage strike" quita tres de los nueve escenarios, el segundo quita cuatro más, y el primero elige uno de los dos escenarios restantes.

- El jugador que ha ganado la partida banea 3 escenarios de entre la lista.
- El jugador que ha perdido elige de entre los escenarios restantes donde se jugará la siguiente partida.
- El jugador que ha ganado debe decidir si cambiará de personaje.
- Una vez el ganador haya elegido personaje, el perdedor puede cambiar el suyo o seguir con el mismo.
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Reglas League Of Legends 1v1

- Torneo formato 1v1 semi-presencial - Al mejor de 3 enfrentamientos (BO3).
 - Final y semifinal al mejor de 5 (BO5), presencial.
- Los participantes realizarán 3 baneos por turnos antes de comenzar cada enfrentamiento.
- El torneo se realizará de manera semi-presencial en la sala INTERCAMBIADOR. Se recomienda, aunque no es obligatorio, traer periféricos (Casco, ratón y teclado) para jugar.
- Semifinales y finales presencial por la tarde – Resto online en horario de mañana.
- Todos los campeones son válidos. Se jugará en el Abismo de los Lamentos sin recall. La victoria se decidirá cuando uno de los participantes haya conseguido uno de los siguientes objetivos: 100 minions, la primera torre o la primera sangre.

-Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida.
Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Reglas League of Legends 5v5

- Torneo formato 5v5 online– Al mejor de 1 enfrentamiento (BO1)
 - Final y semifinales al mejor de 3 (BO3)
- En modo “Torneo reclutamiento” (Tournament Draft) en la Grieta del Invocador.
- El equipo con el seed más alto o a la izquierda será el encargado de crear la partida e invitar.
- Se permitirá la inclusión de un participante no perteneciente a la UBU. Siendo la ratio por equipo de 4-1. La superación de esta ratio supondrá la eliminación directa del equipo.
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 15 minutos para empezar la partida.
Si algún participante no se presenta pasados esos 15 min será eliminado.

Reglas Valorant

- Formato 5v5 online. Al mejor de 1 enfrentamiento (BO1).
- Final al mejor de 3 (BO3)

-Se permitirá la inclusión de un participante no perteneciente a la UBU. Siendo la ratio por equipo de 4-1. La superación de esta ratio supondrá la eliminación directa del equipo.

-El mapa se elegirá mediante el baneo por turnos de los mapas del juego hasta que quede un único mapa. El primer baneo lo elegirá el equipo situado arriba o a la izquierda del cuadro del torneo.

-Se deberá jugar en modo torneo con la opción de jugar todas las rondas en caso de prórroga. Todos los agentes estarán disponibles.

-La utilización de cheats, exploits o algún otro tipo de condicionante que proporcione una ventaja a un equipo será motivo de expulsión inmediata.

-Dada una hora fijada habrá un intervalo de 15 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 15 min será eliminado.

Clash Royale

- -Torneo formato 1v1 online- Al mejor de 3 enfrentamientos (BO3).
- -Final al mejor de 5 (BO5)
- Los participantes podrán elegir de entre todas las cartas disponibles.
- Se jugará en la sala INTERCAMBIADOR la fase final.
- No son válidos los campeones en este torneo, por lo que sí se juega con alguno, la partida quedará como pérdida por parte del participante que lo haya usado.
- En el improbable caso de empate, ambos jugadores obtendrán un punto de victoria y el ganador del enfrentamiento se decidirá en la siguiente partida.
- La comunicación se realizará por Discord o en su defecto Whatsapp
- Dada una hora fijada habrá un intervalo de 10 minutos para empezar la partida. Si algún participante no se presenta pasados esos 10 min será eliminado.

Team Fight Tactics

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

En Teamfight Tactics el sistema de puntuación para torneos otorga puntos a los jugadores en función de su posición en cada partida (lobby) de la siguiente manera:

1º - 10 Pts.

2º - 8 Pts

3º - 7 Pts.

4º - 6 Pts.

5º - 4 Pts.

6º - 3 Pts.

7º - 2 Pts.

8º - 1 Pts.

Estos puntos se irán sumando a los jugadores partida a partida a lo largo de la ronda. Puede ocurrir que, en las primeras fases de los torneos, haya grupos de menos de 8 jugadores. En este caso, se lanzará la partida con los jugadores que hayan asistido y se jugará la partida con los jugadores de fuera de la liga que entren. Al acabar la partida, los jugadores subirán una screenshot con el resultado al lobby del partido poniendo la posición en la que hayan quedado, independientemente de si hay o no jugadores de fuera de la competición que hayan terminado por delante.

NORMATIVA DE PARTIDOS

La competición consta de una fase de eliminación simple en la que los 4 primeros de cada grupo al término de la ronda pasarán a la siguiente. Cada ronda se jugará a 1 lobby excepto la semifinal y la final, que se jugarán a 3 lobbies.

En caso de presentarse un número inferior a 4 lobbies de participantes, la modalidad de la competición se adaptará acorde a la situación. Realizándose, por ejemplo 1 lobby al mejor de 5 (BO5) o 2 lobbies en formato de semifinal y así relativamente.

DESEMPATES

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las jornadas de la fase regular.

En el caso de empate a puntos en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios en el orden expuesto:

- Número de victorias. Se tendrá en cuenta el número de victorias en lobbies individuales.

- Media de las posiciones. Si tras el primer criterio persiste el empate, se realizará una media de todas las posiciones obtenidas por los jugadores implicados. El jugador con mejor media ocupará la posición superior.
- Posición entre los empatados en el lobby. Si tras el resto de los criterios, el empate continúa, se tomará en cuenta quién quedó más veces por encima del rival en los tres lobbies. El jugador que quedó por encima en más ocasiones que el rival, será el que se quede por delante en la clasificación

Creación de las partidas:

Correrá a cargo de los jugadores, el jugador que tenga el “seed” más alto/el que se encuentre a la izquierda del enfrentamiento, deberá crear partida e invitar al jugador rival.

Recogida de premios

Se realizará de manera presencial en la sala INTERCAMBIADOR de la Estación de la Ciencia y la Tecnología alrededor de las 20:30 de la tarde. Se concretará la hora por la tarde en fusión del desarrollo de los torneos.