

# TELECOM SUMMER FEST 2022

## 1. JUECES

- 1.1. Eduardo sánchez
- 1.2. Agustín Vizcarra
- 1.3. Rubi Polanco
- 1.4. Sergio Sotomayor
- 1.5. STEPHANIA JEANETTE GUZMAN MANCHEGO
- 1.6. Melanie Espinoza Minaya
- 1.7. JOHAM ENRIQUE ROMUCHO VELASCO
- 1.8. José Ortiz

## 2. CONFORMACIÓN DE GRUPOS

Capitanes:

- Sergio Muro
- Josue Romero
- Hector Ventura
- Hiroshi Giotoku

El evento se llevará a cabo en tres días (viernes, sábado y domingo). El primer día será el **viernes 11 de marzo del 2022** desde las **15:00** horas hasta las **22:00** horas. El segundo día será el **sábado 12 de marzo del 2022** desde las **10:00** horas hasta las **22:00** horas. El tercer día será el **domingo 13 de marzo del 2022** desde las **9:00** horas hasta las **19:00** horas, teniendo los días **viernes** y **domingo** del evento la misma hora de almuerzo la cual será entre las **13:00** horas hasta las **15:00** horas, y el día **sábado** será entre las **14:00** horas hasta las **16:00** horas. Por último, el día **domingo** aproximadamente a las **21:00** horas se dará a conocer el ganador del **Telecom Summer Fest 2022**. Todos los participantes deben tener una cuenta de Discord, ya que esta será la plataforma donde se llevará a cabo la coordinación de las actividades del evento.

Las indicaciones para la conformación de un equipo son las siguientes:

- Como mínimo cada equipo deberá estar conformado por 8 integrantes.

- Como mínimo deberá haber un cachimbo FACI 2021-1/2021-2 o un estudiante teleco de Estudios Generales Ciencias en cada equipo.
- Se requiere un capitán por equipo y un subcapitán, los cuales también pueden participar de los juegos.
- Se define “externo” como a cualquier persona que no sea estudiante o egresado de la comunidad de Telecomunicaciones PUCP, pero perteneciente a la comunidad PUCP.
- Se permiten como máximo 3 externos por cada equipo. Se permiten como máximo 2 externos en simultáneo en una misma partida.
- Todos los integrantes del equipo deberán participar por lo menos en 1 partida de un juego.
- Todos los integrantes del equipo deben cambiar su nombre de Discord en el servidor, colocando las tres primeras letras del nombre de su equipo seguido por un guión para luego colocar su nombre. Ejemplos:
  - Si el nombre de equipo es COBRAS → COB-SergioSotomayor
  - Si el nombre del equipo es LEONES → LEO-RubiPolanco
- Cada equipo deberá elegir un color de equipo representativo, qué será usado como distintivo para las actividades presenciales (futsal varones y voley mixto).

Los capitanes y subcapitanes (se llamarán ENCARGADO DE EQUIPO de ahora en adelante) serán los únicos responsables de inscribir a los miembros de su equipo. Para esto se tendrá una Hoja de cálculo de Google Drive donde los *encargados de equipo* deben registrar los datos de los miembros de su equipo. Es obligatorio que completen todos los campos requeridos.

Se les compartirá a cada capitán del equipo el enlace del documento Drive para la inscripción de sus participantes.

### 3. COSTO DE INSCRIPCIÓN

El costo de inscripción por equipo será de S/50. Se deberá enviar una captura de pantalla del depósito de inscripción a la Coordinadora de Deportes (Rubi Polanco - # 949252254) o al Sub-Coordinador de Deportes (Sergio Sotomayor - # 951879501). Las cuentas de depósito se detallan a continuación:

- YAPE:
  - Titular: José García

- Celular: 916182017
- PLIN:
  - Titular: José García
  - Celular: 916182017
- Cuenta Bancaria (BCP):
  - Cuenta: 191-06641229-0-11
  - Interbancario: 00219110664122901156
- Cuenta Bancaria (Interbank):
  - Cuenta: 8983279639210
  - Interbancario: 00389801327963921049

#### 4. BASES DE LOS JUEGOS

Para cada partida, los integrantes de cada equipo deben ingresar al canal de voz de Discord destinado para cada juego virtual perteneciente a su equipo.

Si algún equipo no se presenta a alguna partida de cualquier juego, el equipo contrario ganará la partida por **W.O.** y, además, el equipo que no se presente obtendrá **0 puntos**.

##### 4.1. Dota 2 - Juez: Agustín Vizcarra, Sergio Sotomayor

- Equipos de 5 vs 5.
- Si el equipo no está completo en la hora pactada, el equipo pierde por WO.
- Partidas con Modo Capitán.
- Se decidirá al ganador de la primera ronda por medio de una partida (BO1); sin embargo, la final así como la definición entre el 3er/4to puesto será un BO3.
- Se debe justificar cada pausa del juego mediante el discord junto a un motivo claro. Si el motivo de pausa no es considerado válido (Sólo válido desconexión) por los jueces presentes, se le restará 10 puntos en el puntaje global.
- En caso de desconexión en la Fase de Picks y Bans, entonces se volverá a crear la partida con los picks y bans que se tuvieron hasta dicho momento.
- En caso de desconexión durante el juego se les comunicará por medio de discord a cada participante que debe esperar máximo 5 minutos, luego de este tiempo la partida seguirá por más de que no esté presente el que se desconectó. Se cuentan estos 5 minutos desde el momento en que se pausa la partida.

- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 230 puntos
  - Segundo puesto: 170 puntos
  - Tercer puesto: 110 puntos
  - Cuarto puesto: 50 puntos

#### 4.2. League of Legends - Juez: José Ortiz

- Equipos de 4 vs 4 (Top Lane, Mid Lane, Support, Carry)
- Mapa: Grieta del invocador
- Si el equipo no está completo en la hora pactada, el equipo pierde por WO.
- Se crearán las partidas en la región LAS.
- No se permitirá jungla.
- En caso de desconexión durante el juego se les comunicará por medio de discord a cada participante que debe esperar 3 minutos, luego de este tiempo la partida seguirá por más de que no esté presente el que se desconectó.
- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 200 puntos
  - Segundo puesto: 150 puntos
  - Tercer puesto: 100 puntos
  - Cuarto puesto: 50 puntos

#### 4.3. Valorant - Juez: Rubi Polanco, Stephania Guzman

- Equipos de 5 vs 5
- Cada equipo deberá presentar una lista obligatoria de 5 participantes titulares y 3 participantes suplentes.
- La partida consiste en 25 rondas, gana el primer equipo que consiga 13 rondas ganadas.
- En caso de empate a 12, se jugarán los overtimes hasta desempatar.
- Para definir el mapa a jugar en cada enfrentamiento, cada equipo tiene la posibilidad de eliminar uno de los mapas de la lista. Se lanzará una moneda, donde el ganador hará la primera eliminación y culminará con la elección del mapa en donde se jugará la partida.
- Se debe justificar cada pausa del juego mediante el discord junto a un motivo claro. Si el motivo de pausa no es considerado válido (Sólo válido desconexión) por los jueces presentes, se le restará 10 puntos en el puntaje global.

- En caso de desconexión durante el juego se les comunicará por medio de discord a cada participante que debe esperar 3 minutos, luego de este tiempo la partida seguirá por más de que no esté presente el que se desconectó.
- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 200 puntos
  - Segundo puesto: 150 puntos
  - Tercer puesto: 100 puntos
  - Cuarto puesto: 60 puntos

#### 4.4. Guitar Flash - Juez: Rubi Polanco, Joham Romucho

- La página del juego oficial es: <https://guitarflash3.com/>
- Cada equipo deberá presentar una lista obligatoria de 3 participantes titulares y la opción de 3 suplentes.
- Se jugarán 3 dificultades de juegos, las cuales serán medio, difícil y experto, y en la modalidad de solo tocar. Asimismo, se podrá contar con solo 1 suplente por cada dificultad. Un competidor no podrá jugar más de una dificultad.
- Los jugadores de la respectiva dificultad ingresarán a una sala privada creada por la AITEL y se comenzará con la elección de la canción a jugar. Se jugarán un total de 3 canciones por sala.
- De retirarse de la sala el participante, el jurado evaluará su descalificación.
- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 100 puntos
  - Segundo puesto: 80 puntos
  - Tercer puesto: 60 puntos
  - Cuarto puesto: 40 puntos

#### 4.5. DragonBound - Juez: Eduardo Sanchez, Stephania Guzman, Sergio Sotomayor

- Equipos para 4 vs 4
- Si el equipo no está completo en la hora pactada, el equipo pierde por WO.
- La partida será con todas las opciones random, la ventaja por vestimenta será desactivada y el viento será a un nivel 50.
- La opción del vehículo a usar será libre.
- Las desconexiones en el juego serán bajo responsabilidad de cada integrante.

- Cada equipo tiene la opción de intercambiar a sus participantes luego de finalizar cada partida.
- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 100 puntos
  - Segundo puesto: 80 puntos
  - Tercer puesto: 60 puntos
  - Cuarto puesto: 40 puntos

#### 4.6. Clash Royale - Juez: Joham Romucho

- Se creará un clan para el torneo, donde todos los participantes por equipo tendrán que estar presentes (sólo jugadores y comité organizador).
- En total, por cada equipo se requieren un mínimo de 2 participantes por equipo para este juego.
- Las partidas se definen en modo llaves. Se inicia el juego con 4 partidas, los ganadores suben a los primeros puestos y los perdedores se definirán en otro grupo de llaves. Se sumarán los puntajes relativos por partida para definir los 4 primeros puestos.
- Enviar evidencia al finalizar la partida del resultado.
- Se agruparán a todos los miembros en modo de llaves (cuartos de final), esta agrupación es de 1 vs 1. Todas las partidas serán BO3.
- En caso de desconexión, se podrá repetir la partida siempre y cuando haya una prueba de por medio que justifique la desconexión.
- La distribución del puntaje es la siguiente:
  - Primer puesto: 100 puntos
  - Segundo puesto: 80 puntos
  - Tercer puesto: 60 puntos
  - Cuarto puesto: 40 puntos

#### 4.7. Tetris - Juez: Eduardo Sanchez, Rubi Polanco, Joham Romucho

- La página de juego es: <https://jstris.jezevec10.com/>
- Cada equipo debe presentar un equipo de 4 jugadores, pudiendo colocar suplentes.
- Se formarán 4 salas, donde cada sala estará conformada por 4 jugadores (uno de cada equipo).
- En caso de empate entre en el segundo puesto, ambos participantes jugarán una partida más, donde el ganador será el segundo puesto y pasará a la

siguiente ronda, mientras que el perdedor será el tercer puesto y no pasará de ronda.

- Clasificarán los 2 primeros en acumular mayor puntaje de las 3 partidas (BO3). Se repite la misma dinámica para las 2 salas siguientes. Solo los 2 primeros sumarán puntaje para su equipo.

- Se aplica una distribución de puntos relativas:

Primer puesto: 4 puntos

Segundo puesto: 3 puntos

Tercer puesto: 2 puntos

Cuarto puesto: 1 punto

- La distribución del puntaje final es la siguiente:

Primer puesto: 100 puntos

Segundo puesto: 80 puntos

Tercer puesto: 60 puntos

Cuarto puesto: 40 puntos

#### 4.8. Ajedrez - Juez: Eduardo Sanchez

- La página del juego es: <https://lichess.org/>
- Las llaves serán creadas al azar el mismo día del evento.
- Se establece un tiempo de juego máximo de 30 minutos (15 minutos de juego para turnos por cada jugador). En caso no se tenga un ganador en este tiempo, se procederá a elegir al ganador de acuerdo a las fichas que haya comido el rival. Para ello, se registrarán los siguientes pesos y el que tenga mayor cantidad de puntos al llegar a 30 minutos será el ganador.

Reyna = 5 puntos

Alfil, Caballo, Torre = 3 puntos

Peón = 1 punto

- En caso de empate de puntaje en el match, se jugará un nuevo match de 5 min de solo 1 representante de equipo.

#### 4.9. Cultura General - Juez: Sergio Sotomayor, Rubi Polanco, Melanie Espinoza

- Se plantearán 39 preguntas de cultura general con temas relacionados a la carrera de ingeniería de las telecomunicaciones y variados, en Kahoot. Se requiere 1 representante de cada equipo. Se tendrán 3 rondas de 13 preguntas cada una, donde cada ronda, se acumulará puntaje de la siguiente manera y en base a los puestos definidos por el kahoot:

1er puesto de la ronda = 4 puntos

2do puesto de la ronda = 3 puntos

3er puesto de la ronda = 2 puntos

4to puesto de la ronda = 1 punto

- El ganador de Cultura General será el equipo que acumule más puntos de las 3 rondas. En caso de empate se jugará la última ronda entre los que empatan que constará de solo 6 preguntas.
- La distribución final de puntos para la tabla general será la siguiente:

Primer puesto: 200 puntos

Segundo puesto: 150 puntos

Tercer puesto: 100 puntos

Cuarto puesto: 50 puntos

#### 4.10. Retos

- Los retos serán enviados el día 11/03/22 a las 22:00 y pueden ser realizados desde que fueron entregados hasta 8pm del día 13/03/22. Los puntajes correspondientes se encuentran adjuntas a cada reto y se asignarán directamente.
- La evidencia de los retos deberán ser subidas a la carpeta de drive que será compartida al capitán de cada equipo.

#### 4.11. Futsal Varones - Árbitros: Eduardo Sanchez, Sergio Sotomayor

#### **EL JUEGO:**

- La plantilla de Juego que asistirá deberá presentar su cartilla de vacunación contra el covid (mínimo 2 dosis) en formato físico o digital.
- Los partidos se llevarán a cabo en Parque Magisterial (arcoíris) altura de la cuadra 21 Bolívar o Mariano Cornejo Pueblo libre.
- El equipo que INICIA el partido estará compuesto por 5 jugadores, de los cuales 1 será el arquero y 1 será el capitán.
- Se deberá presentar a los partidos de futsal al menos un representante del equipo, siendo este el capitán o subcapitán del equipo del evento, o el capitán del equipo de futsal.
- El capitán del equipo en la cancha no necesariamente debe ser el mismo capitán o subcapitán del equipo total participante en todo el evento.



- Cada equipo podrá inscribir en la Planilla de Juego como mínimo 5 jugadores y como máximo a 8 jugadores.
- Todos los integrantes del equipo deberán contar con un polo característico del equipo (un solo color). Todos los integrantes del equipo deberán estar CON EL POLO QUE IDENTIFICA A SU EQUIPO Y SHORT O BERMUDA, el arquero puede utilizar pantalón largo deportivo, guantes y todo lo que sea considerado como su respectivo uniforme, verificado por el arbitraje (previamente).
- Los cambios son ilimitados y deberán realizarse cuando el balón no esté en juego y con previo aviso al árbitro. El ingreso de los cambios se tiene que dar por las bandas laterales.
- Antes de iniciar el partido, el árbitro con los capitanes decidirán el arco con el que empezarán o balón, esto mediante el lanzamiento de una moneda al aire.
- En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos y se considerará como perdedor al equipo que se quede con menos jugadores en cancha (incluido al guardameta).
- El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro lo autorice, en el momento que el juego esté detenido.
- Si un jugador de un equipo hubiera cometido alguna falta, pero el balón se quedase en posesión de un jugador adversario en cualquier punto del campo de juego, los árbitros permitirán continuar la jugada (ley de la ventaja).
- Cuando un jugador sea expulsado con Tarjeta Roja Directa al cabo de 2 minutos, podrá ingresar un sustituto. Si antes de los 2 minutos recibiera un gol en contra, puede ingresar un nuevo jugador para completar, y si es por doble Tarjeta Amarilla y le sacan la Tarjeta Roja, será Sancionado con las mismas condiciones de la Tarjeta Roja Directa.
- Cuando expulsan con Tarjeta Roja Directa a un jugador de cada equipo también descansan 2 minutos, así haga un gol cualquier equipo descansan sus 2 minutos y los expulsados no podrán estar en la banca de suplentes.
- En las **Semifinales** y el **partido por el Tercer Puesto**, el tiempo de juego será corrido de 10' x 10'. En la **Final** el tiempo de juego será efectivo de 15' x 15'.
- Los goles pueden ser anotados desde cualquier parte del campo de juego.

- Los saques de banda y los córners se harán con los pies. No podrán demorarse más de 4 segundos para poner el balón en juego. No vale el gol de saque de banda, pero sí de córners.
- Los tiros libres directos e indirectos deben de ser con barrera con al menos 1 jugador de barrera y máximo 2. La barrera se colocará a 5 metros de distancia del balón. Si la falta es en o antes de la mitad de la cancha no habrá barrera.
- En caso de empate, se lanzarán penales, inicialmente 2 alternados por equipo, y podrá ejecutar cualquier jugador que esté en la cancha. De continuar la igualdad se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador.
- Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de los presentes Juegos.

**NOTA: El uso de canilleras y mascarilla no es obligatorio dentro de la cancha.**

Primer puesto: 400 puntos

Segundo puesto: 300 puntos

Tercer puesto: 200 puntos

Cuarto puesto: 100 puntos

4.12. Voleibol Mixto - Árbitros: Eduardo Sanchez, Rubi Polanco, Sergio Sotomayor, Stephania Guzman

- La plantilla de Juego que asistirá deberá presentar su cartilla de vacunación contra el covid (mínimo 2 dosis) en formato físico o digital.
- Los partidos se llevarán a cabo en Parque magisterial (arcoíris) altura de la cuadra 21 Bolívar o Mariano Cornejo Pueblo libre
- Cada equipo podrá inscribir en la Planilla de Juego como mínimo 5 jugadores y como máximo a 8 jugadores.
- Se deberá presentar a los partidos de voley al menos un representante del equipo, siendo este el capitán o subcapitán del equipo del evento, o el capitán del equipo de voley.
- La o el capitán del equipo en la cancha no necesariamente debe ser el mismo capitán o subcapitán del equipo total participante en todo el evento.
- El equipo que INICIA el partido estará compuesto por 6 jugadores, de los cuales 1 será la o el capitán de Voley. Debe haber mínimo 1 hombre y una mujer en cancha al mismo tiempo.

- El partido se podrá iniciar con un mínimo de 4 personas presentes.
- Todos los integrantes del equipo deberán contar con un polo característico del equipo (un solo color). Todos los integrantes deberán estar CON EL POLO QUE IDENTIFICA A SU EQUIPO.
- Los cambios son ilimitados y deberán realizarse cuando el balón no esté en juego y comunicado previamente al árbitro.
- Se jugará con las reglas básicas vigentes de la F.I.V.B.
- En las **Semifinales** y **partido por el Tercer Puesto**, los partidos se jugarán a un (01) set ganado de 15 puntos, el primero que llegue a este puntaje.
- En la **Final**, se jugará a dos (02) sets ganados con 15 puntos y el primero que llegue a este puntaje. En caso de empate se jugará el tercer (03) set a 10 puntos. En caso de que no alcance el tiempo, la final se jugará a un set (01) ganado de 25 puntos, siendo el ganador el primero que llegue a este puntaje.
- Cualquier punto no contemplado en las presentes bases será resuelto por el Comité Organizador.

**NOTA: El uso de mascarilla no es obligatorio dentro de la cancha y la altura de la red será de 2.24m.**

Primer puesto: 400 puntos

Segundo puesto: 300 puntos

Tercer puesto: 200 puntos

Cuarto puesto: 100 puntos

## **5. PREMIO**

- Se abonará las cantidades de S/200 para el primer puesto y S/70 para el segundo puesto a los respectivos capitanes de los equipos que acabaron en los puestos mencionados quienes serán los encargados de administrar el monto.
- Se dedicará una publicación exclusiva en las redes sociales de la AITEL para el equipo ganador.

## **6. PENALIZACIONES**

- Cualquier acto tóxico hacia el rival será penalizado con una resta de 50 puntos sobre el puntaje general del equipo y si el acto es considerado como falta grave por parte

de la AITEL será penalizado con la resta total de puntos obtenidos en el juego que se haya cometido la falta.

- Se define acto tóxico como cualquier acto de agresión física o verbal.
- Si el equipo contrario considera que hubo una falta sobre las reglas tendrá que hacer un reporte a un miembro de la AITEL, mediante el servidor de Discord, que esté disponible en el momento y este decidirá si la prueba que se presenta es válida o no. Si hubo usos de Hacks en los juegos virtuales será descalificado automáticamente.
- Para todas las partidas se tendrá establecido un horario de inicio; hora para la cual los participantes ya deben haberse autenticado con el juez en su canal respectivo de voz. En caso los participantes de un equipo no estén a la hora pactada, se dará una tolerancia de 10 minutos a partir de la hora establecida inicialmente. Se recomienda que los miembros de cada equipo estén en los canales de Discord 10 minutos antes de la hora pactada.
- En caso de las actividades presenciales (futsal varones y voley mixto) no habrá tolerancia de llegada. Se deberá cumplir con los horarios establecidos.
- La AITEL no se responsabiliza por el comportamiento de los participantes del evento.

Es del interés de toda la AITEL que sea un espacio de sana competencia.

**Bases redactadas por Rubi Polanco y Sergio Sotomayor.**

**AITEL 2022**