

# ***COPA TELECOM 2021 - EDICIÓN BICENTENARIO***

## **1. JUECES**

- 1.1. KATHERINE ELIANA VARGAS MALDONADO
- 1.2. ROYER YANGALI CACERES
- 1.3. SAMUEL AYALA
- 1.4. LUIS LAGUNA
- 1.5. JULIO RENATO CARRIÓN PARDO
- 1.6. Allison Velarde Polar
- 1.7. EDUARDO ALONSO SANCHEZ MARCELO

## **2. CONFORMACIÓN DE GRUPOS**

Capitanes:

- Henry gamboa - Sergio / Angurrientos-A
- Josué Romero - Lewis / Los Cubitos Dubi Du - B
- César Martínez - Hiroshi / Shockers - C
- Fabrizio - Álvaro B. / Seguidores de cutismo - D

El evento se llevará a cabo en dos días de un fin de semana (sábado y domingo). El primer día será desde las 10:00 horas hasta las 22:00 horas del día 04/09/2021 definiendo la hora de almuerzo desde las 13:00 hasta las 14:00 horas. El segundo día será desde las 10:00 horas hasta las 22:00 horas del día 05/09/2021 definiendo la hora de almuerzo desde las 13:00 hasta las 14:00 horas. Todos los participantes deben tener una cuenta en Discord ya que esta será la plataforma donde se llevará a cabo la coordinación del evento.

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

- Como mínimo se requieren 8 integrantes.
- Se requiere un capitán por equipo y un subcapitán, los cuales también pueden participar de los juegos y son los únicos encargados de realizar la inscripción y cualquier reclamo durante el evento.
- Se define "externo" como cualquier persona que no sea estudiante o egresado de la comunidad de Telecomunicaciones 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 deben jugar por lo menos 1 partida de un juego.
- Todos los integrantes del equipo deben cambiar su nombre de Discord, colocando las tres primeras letras del nombre de su equipo seguido por un guión para luego colocar su nombre. Ejemplos:
  - Si el nombre del equipo es LEONES → LEO-RoyerYangali
  - Si el nombre del equipo es ANGURRIENTOS → ANG-JulioCarrión
  - Si el nombre del equipo es CAMIONEROS → CAM-SebastiánRojas

Los capitanes y subcapitanes (se llamarán ENCARGADOS DE EQUIPO de ahora en adelante) serán los encargados de inscribir a los miembros de su equipo. Para ello se

tendrá un Google Sheet (Hoja de cálculo en Google Drive) donde los ENCARGADOS DE EQUIPO deben registrar los datos de los miembros de su equipo como máximo el día 03/09/2021 a las 23:59 horas. Es obligatorio que completen todos los campos requeridos. Se le compartirá a cada capitán del equipo los enlaces de Drive para que inscriban a sus integrantes de equipo.

### **3. COSTOS DE INSCRIPCIÓN:**

Dado a que es la edición Bicentenario, el costo de inscripción será de S/.0.00. Sin embargo, se aceptarán donaciones que irán a los fondos de la AITEL; para ello, se detallan las cuentas a continuación:

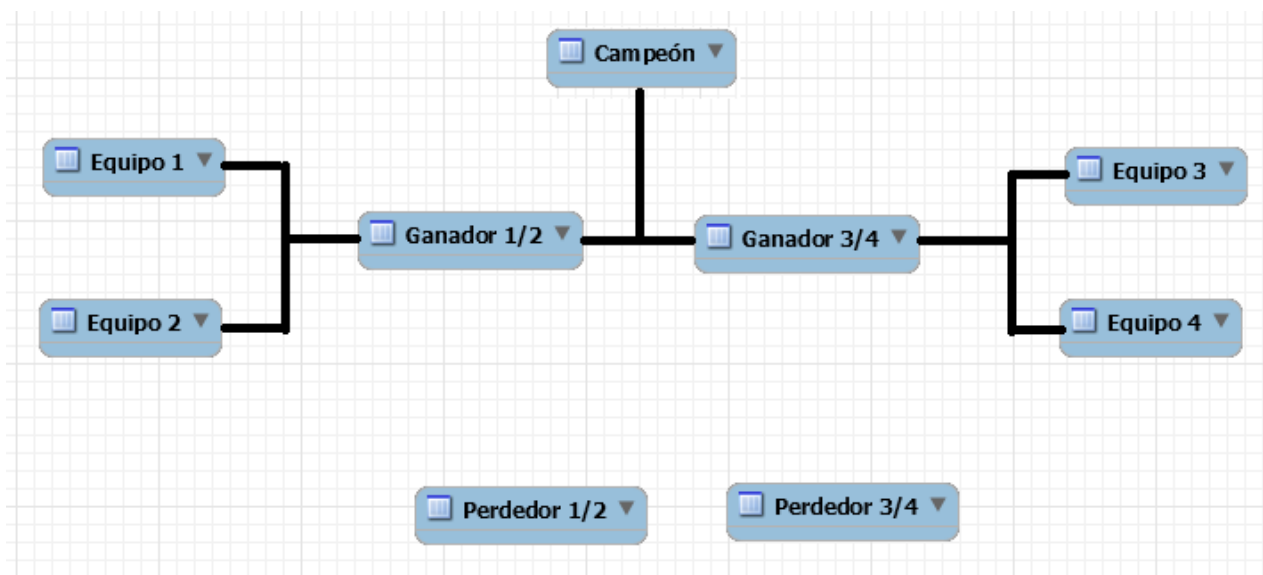
- YAPE:
  - Titular: SAMUEL AYALA
  - Celular: 947780437
- PLIN:
  - Titular: EDUARDO ALONSO SANCHEZ MARCELO
  - Celular: 999933100
- Cuenta bancaria (INTERBANK):
  - Titular: EDUARDO ALONSO SANCHEZ MARCELO
  - # CUENTA: 3783161186499
  - # CCI: 00337801316118649975

Los donadores voluntarios tendrán la opción de recibir un post dedicado en el instagram de la Fibra Tóxica en la edición BICENTENARIO.

### **4. BASES DE LOS JUEGOS:**

#### **Llaves para los juego:**

La forma de las llaves será determinada el mismo día de la selección de equipos vía un sorteo, pero tendrá el siguiente formato para todos los juegos.



Para cada partida, los integrantes de cada equipo deben ingresar al canal de voz de Discord destinado para cada juego perteneciente a su equipo. Ingresar a canales no autorizados es causal de penalizaciones.

Antes del inicio de cada partida, se requiere que cada participante de cada equipo prenda cámara y muestre su TI o DNI donde el juez sea el que corrobore dicho evento. Ello a modo de autenticar a los participantes.

#### 4.1 Dota 2 - ROYER - CHEZZ

- 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 pedir cada pausa del juego junto a un motivo claro. El procedimiento para pedir una pausa es: Anunciar en el discord que se realizará una pausa, se “pausea” y se procede a explicar el motivo. - 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.

#### 4.2 League of Legends - JULIO - ROYER

- Equipos de 4 vs 4 [Top Lane, Mid Lane, Support, Carry]
- Mapa: **Grieta del invocador**.
- No será permitido que los jugadores usen el hechizo ‘Smite’, si es posible hacerle la jungla o diversos objetivos.
- Si el equipo no está completo en la hora pactada, el equipo pierde por WO.

- Partidas con Baneos.
- Se decidirá al ganador por medio de un BO1; sin embargo, la final así como la definición entre el 3er/4to puesto será un BO3.
- Se crearán las partidas en la región LAS.
- 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 3 minutos, luego de este tiempo la partida seguirá por más de que no esté presente el que se desconectó.

#### **4.3 CSGO - CHEZZ - ROYER**

- Equipos de 5vs5.
- Si el equipo no está completo, el equipo puede jugar con como mínimo 4 jugadores.
- Todas las partidas serán decididas por medio de un BO1.
- La final y partida de 3er/4to puesto será un BO3.
- El modo de partida será: Modo Competitivo (5vs5).
- El mapa seleccionado para las partidas será Dust II.
- Si hay una desconexión durante la partida el jugador no podrá ingresar hasta la siguiente ronda.

#### **4.4 StarCraft 2 - CHEZZ - SAMUEL**

- Todos los jugadores deben tener instalado el StarCraft2 de Blizzard. Para ello pueden ingresar al siguiente link <https://www.blizzard.com/es-es/> es instalarse la versión de Starcraft 2.
- El mapa será decidido por el organizador.
- Las partidas serán 2vs2 o 3vs3 o 4vs4 y será un BO1 en eliminación simple. La final será en BO1.
- Las salas serán creadas por el comité organizador.
- Como mínimo un teleco en cada partida.

#### **4.5 DragonBound JULIO**

- Equipos para 4 vs 4.
- Si el equipo no está completo en la hora pactada, el equipo pierde por WO
- Se decidirá al ganador de la llave por medio de encuentros BO5.
- La partida será con todas las opciones random, la ventaja por vestimenta será desactivada y el viento será a un nivel de 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.

#### **4.6 Clash Royale SAMUEL - ROYER - JULIO - KATHERINE**

- Se creará un clan para el torneo, donde todos los participantes por equipo tendrán que estar presentes (Sólo jugadores y Comité Organizador).
- Este no sigue el modelo de llaves del sector general de las bases.
- En total, por cada equipo se requieren un mínimo de 4 participantes por equipo para este juego.

- Se agruparán a todos los miembros en modo de llaves (cuartos de final), esta agrupación es de 2vs2. De este modo cada equipo tendrá dos parejas que los representen.
- Cada partida será BO5. En caso de empate, se jugará un BO1.
- En caso de desconexión se podrá repetir la partida siempre y cuando haya una prueba de por medio que justifique la desconexión.

#### 4.7 Tetris **SAMUEL - KATHERINE - JULIO**

- La página del juego es: <https://jstrix.jezevec10.com/>
- Este no sigue el modelo de llaves del sector general de las bases.
- Cada equipo debe presentar un equipo de 4 jugadores, pudiendo colocar suplentes.
- Se agruparán a todos los miembros participantes en modo de llaves, cada sala estará conformada por 4 jugadores (uno de cada equipo). Clasificarán los 2 primeros en acumular mayor puntaje de los 5 juegos (BO5). Solo los 2 primeros sumarán puntaje para su equipo.
- En caso de desconexión se podrá repetir la partida siempre y cuando haya una prueba de por medio que justifique la desconexión.

#### 4.8 Ajedrez **EDUARDO - KATHERINE - JULIO**

- La página del juego es: <https://lichess.org/>
- Las llaves serán creadas al azar el mismo día del evento.
- Cada partida de 4vs4, se jugará con 4 tableros. Mayor información con sus capitanes. Se tomará en cuenta las reglas de semana de ingeniería 2019 respecto a la confirmación de equipos.
- Se establece un tiempo de juego máximo de 30 min (15 min 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 al rival. Para ello, se regirán los siguientes pesos:
  - + Reyna = 5 puntos
  - + Alfil, Caballo, Torre = 3 puntos
  - + Peón = 1 punto

En caso no se haya acabado el juego en los 30 min, el jugador que tenga mayor cantidad de puntos al llegar a los 30min será el ganador.

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

Se realizará una transmisión en vivo en la página <https://www.facebook.com/fibratoxica.telecom> en la cual se plantearán 40 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 en cada ronda, se acumulará puntaje de la siguiente manera:

- 1er puesto de la ronda obtiene 4 ptos.
- 2do puesto de la ronda obtiene 3 ptos.
- 3er puesto de la ronda obtiene 2 ptos.
- 4to puesto de la ronda obtiene 1 pto.

El ganador de Cultura General será el equipo que acumule más puntos de las 3 rondas. En caso de empate se jugará una última ronda entre los que empatan que constará de 6 preguntas únicamente.

#### **4.10 Retos**

Los retos serán enviados el día Sábado al inicio del evento y pueden ser realizados desde que fueron entregados hasta 6pm del día domingo 5 de septiembre del 2021. Los puntajes correspondientes se encuentran adjuntados a cada reto.

**NOTA:** Para los retos presenciales se usará una sala de discord para su realización y serán transmitidos por facebook.

#### **Puntuación de todos los Juegos**

**1° Puesto 100 pts.**

**2° Puesto 80 pts.**

**3° Puesto 60 pts.**

**4° Puesto 40 pts.**

Si se pierde una final o 3er/4to puesto por WO se asignará 20 puntos. En caso de un acuerdo mutuo entre adversarios, debe ser validado por un juez.

#### **PREMIO**

- Se abonará la cantidad base de S/. 120 al capitán del equipo ganador quien será el encargado de administrar el monto. Este monto puede aumentar dependiendo de la cantidad de inscritos será a criterio de la organización. Cuando ya estén todos los equipos formados se anunciará el monto definitivo.
- Se dedicará una publicación exclusiva en las redes sociales de la AITEL para el equipo ganador.

#### **Penalizaciones**

-Cualquier acto tóxico hacia el rival será penalizado con una resta de 10 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.

-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 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.

**Bases redactadas por Royer Yangali y Julio Carrión.**