

# **REGLAMENTO TORNEO DE DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3**

## **1. Consideraciones generales**

### **1.1 Versión**

La versión a jugar es Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 para PS2.

**1.2** El torneo se desarrollará desde el 28 de julio del 2022 durante el evento GAMER FEST, en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE sede Latacunga

## **2. Inicio el torneo**

### **2.1 Llamado a participación**

El participante que no esté presente al momento de ser llamado para realizar su pelea se le esperara durante 5 minutos, si después de este tiempo no se presenta descalificado sin reembolso del dinero de inscripción.

## **3. REGLAS: Sobre el juego**

### **3.1 Sistema de juego**

Las peleas se harán en modo Batalla en modo "3vs3" y sin límite de tiempo y serán en eliminación directa (pierde-sale)

**3.2** El ganador de cada pelea se definirá automática con la victoria sobre los personajes elegidos por el oponente.

**3.3** La elección de personajes será en modo inicial, no se permitirá la elección de personajes ya desarrollados o fusionados, por ejemplo: No es válida la elección de Gokú Super Saiyayín 3 al inicio del juego, pero si podrás elegir a Gokú en fase normal y lo podrás transformar durante el juego. Lo mismo con los demás personajes, ni personajes como Goguta fase 4, Vegeto u otros de la misma clase.

**3.4** La elección de los personajes será en modo normal, no personalizado.

**3.5** No es válido seleccionar personajes al azar (Random)

**3.6** No es permitido pausar la batalla, aquel participante que pulse start será descalificado.

**3.7** Cualquier técnica del personaje elegido es permitida. (cambio de cuerpo, absorción de energía, regenerarse, etc.)

**3.8** No se permiten combos infinitos

**3.9** La final se hará en un combate 5v5.

#### **4. Sobre la Conducta:**

**4.1** Cada participante mostrará signos de buena educación sin hacer ningún acto de violencia durante la realización del torneo.

**4.2** Durante la batalla el participante no realizará ningún acto de desconcentración para el contrincante. Ni tampoco lo hará el espectador.

**4.3** La decisión del juez es inapelable

**4.4** La inscripción en el torneo denota la aceptación de este reglamento.

## REGLAMENTO DOTA 2.



### 1. Información General

El campeonato de **Dota 2** utilizará la modalidad de partidas 5vs5.

Las partidas se realizarán en los laboratorios el Campus de la Universidad ESPE-L ubicado en Belisario Quevedo.

### 2. Inscripción

#### 2.1. Game ID's

Para la participación en el evento es necesario proporcionar el Game ID (Steam ID) correspondiente. Es responsabilidad de cada jugador que el valor indicado en cada caso sea correcto.

#### 2.2. Equipos

Cada equipo inscrito podrá tener en sus filas a un total máximo de 7 jugadores y un mínimo de 5.

##### 2.2.1 Capitán

Cada equipo deberá tener uno o varios capitanes, estos tendrán la posibilidad de abrir protestas para mantener una línea directa con la administración y resolver encuentros con rivales no presentados, incumplimientos del reglamento u otras cuestiones.

Este se encargará de que los miembros de su equipo tengan introducidos correctamente los “SteamID” correspondientes al juego de forma correcta.

### **2.2.2 Miembros**

Cada miembro del clan es un jugador, por lo que deberá cumplir con todo lo expuesto en el punto 2.1

## **3.Competiciones**

### **3.1. Modo de juego**

Los torneos serán disputados en el “Modo capitán”.

El ganador de cada partida será el equipo que alcance uno de los siguientes objetivos:

- El equipo rival se rinde.
- Destruir la base del equipo rival.

## **4.Procedimiento del partido**

### **4.1. Antes del partido**

#### **4.1.1. Creador de la partida**

El creador de la partida será un organizador

#### **4.1.2. Configuración del servidor**

La configuración del servidor deberá tener las siguientes características:

Nombre de la partida: Equipo 1 vs Equipo 2

Ubicación del servidor: Perú o US East.

Modo de juego: Modo capitán

Versión: Torneo

Espectadores: Activado (Solo para organizadores)

#### **4.1.3. Tiempo de espera / no presentado**

Cuando uno de los dos equipos no se presente, se conceden 5 minutos de cortesía para que se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al equipo que está presente en ese enfrentamiento. Dicho jugador o equipo presente, debe hacer constar a los organizadores.

### **4.2. Durante el partido**

#### **4.2.1. Interrupción de la partida**

Si un jugador se desconecta de la partida en los primeros cinco minutos, su equipo dispondrá de una pausa de 5 minutos, siendo prolongable si ambos equipos están de acuerdo. Si este jugador no consigue reconectar en el tiempo de espera, la partida continuará. El jugador podrá reconectarse a la partida cuando pueda.

Cuando el problema afecte a ambos equipos (caída de los servidores del juego, etc.), la partida en juego queda anulada y deberá ser jugada de nuevo.

**La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.**



## Reglamento de Clash Royale



### 1. Información General

Clash Royale se desarrollará bajo reglas de torneo con los reyes y cartas a nivel 11 y al mejor de 3 de manera presencial en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE sede Latacunga campus Guillermo Rodríguez Lara ubicado en la parroquia Belisario Quevedo

### 2. Procedimiento y reglas del torneo

Una vez terminada las inscripciones se ubicará mediante el ID a los competidores en las llaves de torneo las cuales serán sorteados de manera aleatoria.

Cuando ya estén listas las llaves del torneo, las partidas se irán realizando en el mismo orden de como quedó el sorteo, si el competidor no se encuentra presente se intentará contactar con el participante por tres ocasiones en un lapso de 10 minutos, si no se presenta será descalificado.

Los competidores deben ingresar al Clan Asignado para el torneo.

Una vez que los competidores se encuentren presentes deben colocarse en las sillas asignadas

A partir de Semifinales, cada competidor debe banear una carta, la misma no puede ser utilizada por ninguno de los dos competidores en esa batalla.

En caso de existir problemas de latencia la partida se repetirá.