

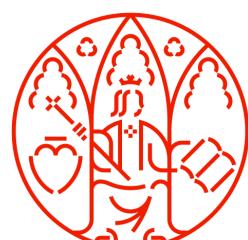
## 1. Inscripciones

Solo podrán participar en el torneo aquellos jugadores que pertenezcan a la UMU, sea cual sea su afiliación (alumnos, PDI, PAS, ...), incluyendo antiguos alumnos. Para formalizar la inscripción es necesario aportar:

- Nombre completo
- Pagar la inscripción (1 euro)
- Correo electrónico de la UMU

## 2. Organización

- El torneo se celebrará de forma presencial en la Facultad de Informática.
- El torneo se organizará en rondas eliminatorias de 4 jugadores más bots de la IA del juego.
- Cada ronda consistirá en 4 carreras:
  - 3 carreras en circuitos normales a 3 vueltas
  - 1 carrera en modo supervivencia
  - *Nota:* Se podrá sustituir un circuito normal por un recorrido si los 4 jugadores de la ronda están de acuerdo.
- **Selección de circuitos:** Cada jugador elegirá 1 circuito. El orden de elección se determinará por sorteo al inicio de cada ronda. La cuarta carrera será siempre el modo supervivencia.
- **Clasificación:** El jugador que sume más puntos totales al finalizar las 4 carreras pasará a la siguiente ronda. En caso de empate, se jugará una carrera desempate en un circuito elegido por sorteo.
- El número de rondas dependerá de la cantidad de participantes inscritos.
- Se podrán realizar descansos de 5 minutos entre rondas.
- Se dará un margen de 5 minutos de cortesía para los jugadores que no se presenten a tiempo al inicio de su ronda. Transcurrido ese tiempo sin presentarse, se considerará abandono y derrota automática.



## 3. Reglas

1. El formato del torneo será **Mario Kart World** para Nintendo Switch 2.
2. Los jugadores podrán traer su propio mando o utilizar los disponibles en el evento. La organización no garantiza la disponibilidad de mandos Pro Controller, pudiendo ser únicamente Joy-Cons.
3. Configuración de carrera:
  - Velocidad: 150cc
  - Objetos: Normales
  - CPU: Media (para completar la parrilla)
  - Asistencia de conducción: Desactivada para todos los jugadores
4. La selección de personaje y vehículo será libre para cada jugador.
5. Queda prohibido el uso de técnicas o glitches que exploten errores del juego.
6. Si un jugador se desconecta o abandona una carrera por causas técnicas, la carrera se repetirá una única vez. Si el problema persiste, se dará como perdida esa carrera para dicho jugador en caso de que este esté usando su propio mando y no los proporcionados.
7. Los jugadores deberán mantener una actitud respetuosa en todo momento. Cualquier comportamiento antideportivo podrá resultar en descalificación.

*La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo. Para cualquier duda contactar vía Whatsapp: +34 642 38 26 69*

