

## REGLAMENTO GENERAL ESPORTS - EJUAR2020

### ● **DESTINATARIOS/AS:**

Alumnos/as regulares, y egresados/as (hasta 2 años) de Universidades públicas y privadas e instituciones de nivel superior públicas y privadas de todo el país.

La inscripción será individual realizará a través de la página web: [juegosuniversitarios.ar](http://juegosuniversitarios.ar)

Cada estudiante deberá ingresar a la página y anotarse en las disciplinas que quiera participar.

Una vez inscriptos las/los delegadas/os instituciones tendrán acceso al sistema para la validación de los datos con el fin de corroborar la pertenencia a dicha institución.

**En el caso de ser necesario el comité organizador de los E-JUAR2020 podrá solicitar documentación para certificar la información.**

### Requisitos:

- Tener una cuenta abierta en [University Sport](#) (*en el caso de no tener una cuenta en la plataforma pueden crear su usuario de manera gratuita al inscribirse*)
- Conexión a internet estable (Se recomienda 2 mb de velocidad de upload o más)

### ● **DISCIPLINAS A DE COMPETENCIA:**

- FORTNITE
- CLASH ROYALE
- LEAGUE OF LEGENDS

**Cada institución podrá presentar hasta :**

- 300 participantes de FORTNITE

# E-JUAR 2020

## Juegos Universitarios Argentinos

- 100 participantes de CLASH ROYALE
- 10 Equipos (5 jugadores/as por equipo) de LEAGUE OF LEGENDS

### ● MODALIDAD DE COMPETENCIA:

La modalidad de competencia tendrá una instancia regional y posteriormente la instancia final con los/las clasificados/as de las 9 regiones. La competencia será libre de distinción de sexos.

### **Instancia Regional:**

Competirán todas las instituciones pertenecientes a la región con todas y todos sus inscriptos.

Se obtendrán a las y los mejores de cada disciplina para competir en el NIVEL NACIONAL, siendo la cantidad de clasificados/as:

- Fortnite: 20 jugadores por región.
- Clash Royale: 3 mejores jugadores por región
- League of Legends: 3 mejores equipos por región

### **Instancia Nacional**

Competirán los/as representantes de las 9 regiones hasta obtener a el/la campeón/a nacional, siendo el formato de competencia en las disciplinas:

#### **Fortnite:**

2 SEMIFINALES de 3 partidas donde clasifican los/as mejores 40.

1 Final con los/as mejores 80 jugadores/as.

#### **Clash Royale:**

Eliminación directa Bo3. Sólo la final se jugará en Bo5.

## League of Legends:

Eliminación directa Bo3, las 2 regiones con menor cantidad de inscriptos/as jugarán una fecha adicional. Sólo la final se jugará en Bo5.

## Reglamento "Clash Royale"

- a) El Juego deberá configurarse de la siguiente forma:
- Los/as Competidores/as, en grupos de hasta 48 (cuarenta y ocho), deberán ingresar al Clan que el Organizador les señale. A dicho efecto, el Clan será creado en formato privado, para que terceros no puedan ingresar a la competencia.
  - De conformidad a las indicaciones del árbitro, los/as Competidores/as deberán generar el enfrentamiento entre ellos/as dentro del Clan.
  - Los enfrentamientos serán en la modalidad "Batalla Amistosa 1c1".
- b) El modo de juego será de eliminación simple.
- c) Se tolerará una demora de hasta 15 minutos en caso de ausencia de un/a jugador/a. Si 16 minutos después del horario pactado el rival no respondió mensajes o aparece, se considera W.O. y se otorgará victoria a el/la participante que se encuentre esperando. Deberá tomarse una captura de pantalla indicando que se intentó ubicar a el/la rival y éste/a nunca respondió.
- d) Todas las cartas están permitidas. Las cartas nuevas no podrán utilizarse hasta 14 (catorce) días luego de su lanzamiento. Su uso será penado con un W.O. Se jugará sin baneo de cartas durante toda la competencia.
- e) Configuración de la competencia
- 1) A cada Competidor/a se le asignará 1 (un/a) contrincante que deberá enfrentarse al mejor de tres partidas (Bo3) en etapas clasificatorias y al mejor de cinco (Bo5) en final. En caso de empate, dicha partida se deberá volver a jugar.



# E-JUAR 2020

## Juegos Universitarios Argentinos

Quien alcance 2 (dos) victorias en etapa clasificatoria avanzará a la siguiente ronda y a 3 (tres) victorias la final será proclamado/a ganador/a.

- 2) Los enfrentamientos en estas etapas se realizarán entre los/as 48 (cuarenta y ocho participantes) que estén dentro del Clan del torneo y se utilizará el sistema de brackets para 64 participantes.
- 3) Concluido el encuentro, los/as Competidores/as deberán esperar a que el árbitro designado para el Clan les confirme el siguiente paso.
- 4) Concluida esta instancia, los/as Competidores/as sólo abandonarán el Clan cuando el árbitro lo determine.

### **Reglamento "League of Legends"**

- a) La modalidad de inscripción será de "Agente Libre" y por equipos predefinidos.
- b) Es responsabilidad del Agente Libre el encontrar un equipo a través de la plataforma University Esports y el Discord de competencia.
- c) Cada equipo deberá contar con 5 (cinco) jugadores/as titulares obligatorios y hasta 2 (dos) suplentes. Los equipos no podrán cambiar sus jugadores/as o nombres de invocador a lo largo de la competencia. Se creará la partida y deberá configurar el juego de la siguiente forma:
  - Tipo de Partida: Tournament Draft o Torneo de Reclutamiento (los competidores deberán contar con un mínimo de 16 campeones).
  - Espectadores/as: Solo de Sala
- d) El modo de juego será de eliminación simple Bo3 (a mejor de 3).
- e) Se tolerará una demora de hasta 15 minutos en caso de ausencia de un/a jugador/a. Si 16 minutos después del horario pactado falta al menos 1 (un/a) jugador/a, se



Argentina

Ministerio de Educación

Ministerio de Turismo y Deportes



DEVA

considera W.O. y se otorgará victoria a el equipo completo que se encuentre esperando. Deberá tomarse una captura de pantalla indicando que han pasado al menos 16 minutos de espera .

- f) Concluido el encuentro, los Equipos deberán reportar el resultado final al organizador o plataforma de competencias correspondiente y facilitar las repeticiones a través de los canales de comunicación habilitados para tal fin.
- g) Durante las partidas:
- 1) Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta (*datos dentro del juego*) que no sea la registrada en la inscripción como también la suplantación de identidad.
  - 2) En caso de una desconexión del total del Equipo antes del minuto y medio (1:30), o durante la fase de elección y bloqueos, la partida podrá ser reanudada (remake), debiéndose utilizar las mismas elecciones y bloqueos anteriormente realizadas.
  - 3) En caso de una desconexión del total del Equipo luego del minuto y medio (1:30), se deberá pausar la partida hasta su reconexión. Concluido el tiempo máximo de pausa, el organizador podrá determinar la suspensión y reprogramación de la partida y/o el otorgamiento del W.O.
  - 4) Cada equipo podrá pausar un máximo de 3 veces la partida con el tiempo que el sistema del juego permite.

### **Reglamento "Fortnite"**

Todos/as los/as jugadores/as deben cumplir el Contrato de licencia de usuario final de Fortnite

("CLUF de Fortnite") (<https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/eula>). Estas reglas se agregan, y no sustituyen, al CLUF de Fortnite.

# E-JUAR 2020

## Juegos Universitarios Argentinos

- Se desarrollará en modalidad Solitario con etapa clasificatoria y final.
- No hay plataforma oficial de competición, se puede competir en cualquier plataforma.
- El formato del torneo es en Solitario Arena y se jugarán 2 partidas en cada etapa (partidas personalizadas). Estas partidas serán clasificatorias donde los jugadores sumarán puntos en cada una de ellas.

### El Sistema de Puntos:

Comenzarán a contar los puntos una vez alcanzado el Top 20 .

#### **+3 puntos por eliminación.**

**TOP 1 = +7 puntos**

**TOP 2 = +4 puntos**

**TOP 3 = +3 puntos**

**TOP 4 = +1 puntos**

**TOP 5 = +2 puntos**

**TOP 6 = +1 puntos**

**TOP 7 = +1 puntos**

**TOP 8 = +1 puntos**

**TOP 9 = +1 puntos**

**TOP 10 = +3 puntos**

**TOP 15= +2 puntos**

**TOP 20= +2 puntos**

Solo sumarán puntos por eliminación quienes alcancen el Top 20. Quienes no ingresen en ese Top, no sumarán puntos por eliminación. Estos puntos serán validados con el método establecido en el canal de Discord.

### **Integridad competitiva:**

# E-JUAR 2020

## Juegos Universitarios Argentinos

Se espera que cada jugador/a juegue deportivamente y siguiendo estas reglas en todo momento durante cualquier partida. Cualquier tipo de juego sucio está prohibido por estas reglas y puede suponer la puesta en práctica de medidas disciplinarias.

### Estos son algunos ejemplos de juego sucio:

- Hackear o modificar el comportamiento adecuado del cliente del juego.
- Jugar o permitir a otro jugador que juegue con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (u ofrecer, animar o indicar a alguien que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Abusar de forma deliberada de cualquier función del juego (p. ej., errores o fallos del mismo) de forma contraria a Epic para obtener ventaja competitiva.
- Utilizar ataques de denegación de servicios, realizar falsas llamadas a las fuerzas del orden o métodos similares para interferir con la conexión de otro Participante al cliente de Fortnite.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las acciones en el juego. Desconectarse de forma deliberada de una partida sin un motivo legítimo para hacerlo.
- Recurrir a ayuda externa en relación con la posición, la salud o el equipo de otros jugadores, o cualquier otra información que el jugador no pueda conocer a partir de la información de su propia pantalla (por ejemplo: mirar o intentar mirar la transmisión de las partidas como herramienta para conocer esta información). La transmisión de la partida cuenta con 3 minutos de retraso en su emisión con relación a la actividad de la partida.

### **Reglamento General de Deportes Electrónicos**

Link al reglamento general de Deportes Electrónicos:

# E-JUAR 2020

Juegos Universitarios Argentinos

<https://drive.google.com/file/d/1roUluDJ6qbn25IdFmoQWBzdPKrKyTGVB/view?usp=sharing>

g



Argentina

Ministerio de Educación

Ministerio de Turismo y Deportes



DEVA