



# Torneo II Torneo UNIJES e-Games

del 23 de Noviembre al 1 de diciembre de 2021



# REGLAMENTO

## 1. PRELIMINAR

1.1. El juego limpio, "Fair Play", será la premisa del campeonato, de tal modo que cualquier acción u omisión de hecho, cometida por alguno de los o las participantes, que atente contra el mismo será motivo suficiente para la eliminación de la competición.

1.2. La participación en el campeonato supone aceptar sus Normas Generales y Reglamento Técnico, así como aquellas que puedan emanar de los diferentes comités y comisiones técnicas formadas al efecto.

## 2. CENTROS PARTICIPANTES

- Universidad de Deusto.
- Universidad Loyola.
- Universidad Pontificia Comillas.
- INEA. Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Agrícola
- Colegio Mayor Menéndez Pelayo
- IQS. Instituto Químico de Sarriá.
- SAFA - Úbeda

## 3. E-GAMES

3.1. NBA 2K22 - Play Station 4

3.2. FIFA 22 - Play Station 4

## **4. CALENDARIO DE COMPETICIÓN**

### **4.1. NBA 2K22:**

- Fase previa: martes, 23 de noviembre, a partir de las 16:00.
- Fase Final: jueves, 25 de noviembre, a partir de las 16:00.

### **4.2. FIFA 22:**

- Fase Previa: lunes, 29 de noviembre, a partir de las 16:00.
- Fase Final: miércoles, 1 de diciembre, a partir de las 16:00.

## **5. SISTEMA DE COMPETICIÓN Y NORMAS TÉCNICAS**

### **5.1. Participantes**

- Cada centro podrá inscribir hasta 2 participantes en cada modalidad.
- Cada institución comunicará su intención de participación mediante el siguiente formulario (<https://forms.gle/nqyvwoLLBFoP4TES36>). La fecha límite será el 22 de octubre de 2021, éste incluido.
- Cada institución deberá comunicar la identidad de sus participantes mediante el siguiente formulario (<https://forms.gle/YJAxy57mPNTGbrq5>). La fecha límite de realizar la inscripción nominal será el día 17 de noviembre, éste incluido.

En dicho formulario, se especificará la modalidad en la que se participa, institución, nombre del participante, correo electrónico, nick Play Station+ en el que participa cada participante.

## 5.2. Sistema de Competición

- Todos los partidos comenzarán a la hora indicada en la tabla de enfrentamientos. Si uno de los participantes se demora más de 10´ en comparecer en su enfrentamiento, el jugador presente realizará una captura de pantalla mostrando la hora y la incomparecencia de su rival y se la facilitará a [deportes@deusto.es](mailto:deportes@deusto.es) y será el vencedor del encuentro.
- El reloj que se tomará como referencia será el siguiente: <https://reloj-alarma.es/hora/>
- Caso de empate: Si existe un empate a puntos en la clasificación final de la Fase Previa, se definirá la clasificación de los equipos empatados mediante el sistema de desempate:
  - 1er criterio: Se regirá por la clasificación del juego limpio conforme a los siguientes criterios:
    - Haber disputado todos los encuentros.
    - No abandonar encuentros (tirar del cable, desconexión, salir del partido, etc...).
  - 2º criterio: Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera (únicamente aplicable en el formato Fase Previa):
    - El mayor average positivo entre goles/puntos anotados y recibidos teniendo en cuenta todos los partidos disputados.
  - 3º criterio: Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera:
    - NBA 2K22: Partido de desempate, el primero en anotar 25 o más puntos será el ganador.
    - FIFA 22: Partido de desempate entre los empatados, gol de oro, el primero en anotar un gol será el ganador. Si al final del partido persiste el empate, se jugarán partidos hasta que se marque un gol.
- Caso de empate: En fase Final el partido no puede acabar en empate, se desempatará mediante Gol de Oro; empezando un nuevo partido, el primero que

marque será el ganador. en el caso del FIFA 22 y las prórrogas necesarias para desempatar en el caso del NBA 2K22.

## **6. Retransmisión**

- Los encuentros pertenecientes a la Fase Final de ambas modalidades serán retransmitidas en directo por el canal Twitch de la Universidad de Deusto (<https://www.twitch.tv/deusto>) y serán comentadas por Casters especializados.
- El día anterior a las retransmisiones, los participantes realizarán una prueba de emisión con el equipo a cargo de realizar la retransmisión. Para ello deben ponerse en contacto con [kromastrom@gmail.com](mailto:kromastrom@gmail.com), por email o [@kroma\\_gaming](https://www.instagram.com/kroma_gaming) en instagram.
- Se creará un grupo de Discord donde todos los participantes deben estar para coordinar encuentros y conexiones en directo.

## **7. Preguntas y dudas**

- Cualquier duda, dirígete a nuestro email. Contacto: [deportes@deusto.es](mailto:deportes@deusto.es)
- El Servicio de Deportes de la UD se guarda el derecho de cualquier modificación o reajuste que se realice al presente reglamento.