

# I TORNEO Esports escuelas UPV

## INFORMACIÓ GENERAL

El Àrea de Deportes, a través de la **Càtedra de innovaci3n en eSports y Active Gaming**, convoca el I Trofeo eSports escuelas UPV. El Trofeo se desarrollarà en 2 jornadas en la que competiràn todos los centros (Escuelas y Facultades), así como el equipo formado por PAS y PDI, pertenecientes a la Universitat Politècnica de València, en las diferentes modalidades ofertadas. **El Torneo serà presencial y se desarrollarà en La Casa del Alumno.**

### JORNADAS

- **JORNADA SCOUTING: 21 DE MAYO DE 9H A 20H.** Todos los interesados inscritos deberàn acudir en los horarios establecidos y participar en las modalidades elegidas d3nde competiràn contra otros compaÑeros de la misma escuela. De esta manera tendremos un ranking por escuela y modalidad. Las delegaciones elegiràn a sus representantes para la competici3n.
- **JORNADA COMPETICI3N: 22 DE MAYO DE 9H A 19H.** Cada Centro / Entidad podrà presentar un equipo por modalidad. La organizaci3n establecerà unos cuadros de horarios y enfrentamientos entre las escuelas.

**El Torneo serà presencial y se desarrollarà en La Casa del Alumno.**

### MODALIDADES

- **FC24 (por parejas)**
- **NBA2K (por parejas)**
- **F3RMULA 1 (por parejas)**
- **JUST DANCE (equipos de 4)**
- **OVERCOOKED (equipos de 4)**
- **RAINBOW SIX (por parejas)**

### ESCUELAS /COLECTIVOS PARTICIPANTES

ARQUITECTURA	ALCOY	INDUSTRIALES	FADE	AGRON3MICA
EDIFICACI3N	DOCTORADO	INFORMÀTICA	PAS-PDI	CAMINOS
DISEÑO	TOPOGRAFIA	GANDÍA	TELECO	BBAA

### NORMATIVA DE INSCRIPCI3N

- **PARTICIPANTES:**

Los participantes interesados deberàn realizar la inscripci3n a través del formulario Web en las fechas establecidas. Podràn inscribirse en tantas modalidades c3mo se quiera. **PLAZO INSCRIPCI3N jugadores: hasta el 15 de mayo**

➤ **CENTROS /ENTIDADES:**

Cada Escuela /Facultad / Entidad, podrá inscribir a un equipo por modalidad. Para cada inscripción no es necesario realizar una inscripción nominal de sus jugadores. En cada modalidad, la escuela/centro podrá disponer de cuantos jugadores crea convenientes para poder realizar los cambios en cada partido /ronda que estime oportuno. **PLAZO INSCRIPCIÓN ESCUELAS: hasta el 8 de mayo.**

**FUNCIONAMIENTO GENERAL**

➤ **JORNADA DE SCOUTING 21 DE MAYO**

Acabado el plazo de inscripción, a todos los jugadores inscritos se les indicará, (en un anexo a este informe) dependiendo de la modalidad, los horarios en los que tendrán que participar.

Al finalizar esta jornada la organización elaborará el ranking de jugadores por modalidad y escuela.

➤ **JORNADA DE COMPETICIÓN 22 DE MAYO**

Los delegados de cada escuela determinarán (con ayuda del ranking, o no) qué jugadores representarán a su escuela en cada modalidad. No hay número fijo (es decir en cada ronda está permitido cambiar de jugadores a lo largo de todo el campeonato).

La organización, previo a la competición tendrá desarrollado un cuadro y horarios

Cada Escuela/centro/entidad, a lo largo de esta jornada irá sumando puntos en las distintas modalidades.

Al final de la jornada, la escuela/Centro/entidad ganadora será la que más puntos consiga en la suma global.

Habrà entrega de Trofeos para los equipos Campeones y Subcampeones en cada modalidad y Trofeo a la Escuela ganadora.

**NORMATIVAS ESPECÍFICAS POR MODALIDAD**

**\*En todas las modalidades los equipos podrán ser chicos/ chicas / mixtos.**

---

**FC24**

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 2 jugadores.
- Modo: Amistosos Online / Ultimate team?
- Plantilla: Media de 90
- Duración: 6 minutos por parte?
- Velocidad del partido: Normal
- Tipo de plantilla: Plantillas actualizadas

---

### NBA 2K

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 2 jugadores.
- Modo de juego: Amistoso Online ( Play Now)
- Duración: 4 minutos cada cuarto
- Dificultad: All-Star (**NO ESTÁ PERMITIDA LA DEFENSA CPU**)
- Controles: Cualquiera
- Velocidad del juego: Normal
- Tipo de plantilla: Plantillas actualizadas 2K.
- Elección de equipos: Se restringe el uso de equipos como los All-Star, All-Time y los equipos Históricos.

---

### RAINBOW SIX

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 2 jugadores.
- **Configuración del juego**
  - Configuración del HUD: HUD Estándar
- **Detalles del juego**
  - Número de bloqueos: 4 • Temporizador de bloqueo: 10 • Número de rondas: 6
  - Cambio de rol Atacante/Defensor: 3 • Tiempo extra: 3 • Diferencia de puntaje en tiempo extra: 2
  - Cambio de rol en tiempo extra: 1 • Parámetro de rotación de objetivo: 2 • Tipo de rotación de objetivos: Rondas Ganadas
  - Tiempo de selección: 30 • Hándicap de daño: 100 • Daño aliado: 100 • Herida: 20
  - Sprint: Encendido • Inclinación: Encendido • Repetición de muerte: Apagado
- **Modo de juego: 2vs2 REHÉN**
- **MAPA: Ha designar por la organización. Un mapa por cada fase de competición.**
- **Operadores, gadgets, equipamiento y accesorios: Todos.**

no sea posible jugar la partida sin que haya problemas, deberá crearse una protesta. Solo se tomará en cuenta una protesta de ping alto, cuando haya pruebas de lo mencionado. Cuando abra una protesta por ping alto, la partida no deberá finalizar y el equipo deberá subir por lo menos tres capturas de pantalla de la tabla de puntos tomadas en diferentes periodos a través de 2 rondas en donde el ping sea visiblemente alto para el mismo jugador (en la fase de acción).

---

### FÓRMULA 1

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 2 jugadores.
- En la fase de grupos habrá duelos entre los equipos. La escuela que venza cada duelo, ganará 1 punto. Las mejores escuelas de cada grupo pasarán a las Finals
- Modo de juego: crono. Los dos jugadores de una escuela-centro tendrán que realizar una crono en un circuito propuesto. El tiempo de la Escuela será la suma de la mejor vuelta de cada jugador.
- Duración crono: fase de grupos (2 vueltas) / finals (4 vueltas)
- Controles: Los especificados en el CAMPEONATO DE F1 UPV
- Circuito: Serán secretos. Uno para cada fase (Fase de Grupos y Finales a 4 o a 6).

---

### JUST DANCE

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 4 jugadores.
- Modo de juego: Los equipos de un mismo grupo se enfrentarán en duelos. El equipo que gana el duelo suma 1 punto. Los mejores equipos de cada grupo, pasarán a las Finals.
- Duración de cada duelo: **En la fase de grupos los duelos serán a un tema. En las Finals, al mejor de 3 temas.**

---

### OVERCOOKED

---

- El sistema de competición constará de una fase de grupos (con liguilla de todos contra todos) y de una fase de final 4 / final 6.
- Cada equipo estará formado por 4 jugadores.
- Modo de juego: Los equipos de un mismo grupo se enfrentarán en duelos. El equipo que gana el duelo suma 1 punto. Los mejores equipos de cada grupo, pasarán a las Finals.
- Duración de cada duelo: En la fase de grupos **los duelos serán X TIEMPO /X MAPAS**. En las Finals, al mejor de 3 temas.

#### SISTEMA DE COMPETICIÓN Y HORARIOS

Una vez acabado el plazo de inscripción indicaremos el sistema de competición, grupos de juego y horarios definitivos.