

II TORNEO Esports escuelas UPV

INFORMACIÓN GENERAL

El Área de Deportes, a través de la **Cátedra de innovación en eSports y Active Gaming**, convoca el II Trofeo eSports escuelas UPV. el **14 de mayo** y competirán todos los centros (Escuelas y Facultades), así como el equipo formado por PAS y PDI, Campus de Gandía y Alcoy.. **El Torneo será presencial y se desarrollará en La Casa del Alumno.**

En esta segunda edición, las modalidades de eSports puntuarán también en el cómputo general del Trofeo UPV junto a las disciplinas de deportes de equipo y deportes individuales y de pareja.

Si estás interesado en representar a tu escuela, tan sólo tienes que inscribirte. Ellos se pondrán en contacto contigo para informarte de las pruebas de selección.

Este año hemos preparado una sala de gaming para las pruebas de selección. Tu delegación te informará de cuándo realizarán dichas pruebas.

JORNADAS

- **JORNADAS DE SELECCIÓN: DEL 20 DE ABRIL AL 13 DE MAYO-SALA GAMING EDIFICIO TRINQUET:** Tu delegación te informará de las fechas de selección y entrenamientos.
- **JORNADA COMPETICIÓN: 14 de MAYO – CASA DEL ALUMNO.** Cada Centro / Entidad podrá inscribir a un equipo por modalidad. Finalizado el plazo de inscripción, la organización establecerá unos cuadros de horarios y enfrentamientos entre las escuelas.

El Torneo será presencial y se desarrollará en La Casa del Alumno.

MODALIDADES

FC26 (PAREJAS)	NBA2K (PAREJAS)	JUST DANCE (PAREJAS)
ROCKET LEAGUE (PAREJAS)	OVERCOOKED (PAREJAS)	FÓRMULA 1 (INDIVIDUAL)

ESCUELAS /COLECTIVOS PARTICIPANTES

ARQUITECTURA	ALCOY	INDUSTRIALES	FADE	AGRONÓMICA
EDIFICACIÓN	DOCTORADO	INFORMÁTICA	PAS-PDI	CAMINOS
DISEÑO	TOPOGRAFIA	GANDÍA	TELECO	BBAA

INSCRIPCIÓN

- **PARTICIPANTES:**

Los participantes interesados deberán realizar la inscripción rellenando el formulario Web a través del QR del cartel o del siguiente enlace:

ENLACE DE INSCRIPCIÓN:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfQGDD2Xe3Kr5TjtlI9j42r58GIP-v359GMUIczLYFMY9OGA/viewform?usp=header>

Podrán inscribirse en tantas modalidades cómo se quiera. **PLAZO INSCRIPCIÓN jugadores: hasta el 8 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 30 de abril.**

FUNCIONAMIENTO GENERAL

Acabado el plazo de inscripción, el 11 de mayo a cada escuela se les facilitará los horarios de competición de cada modalidad y el sistema de competición.

➤ **JORNADA DE COMPETICIÓN 14 DE MAYO – CASA DEL ALUMNO**

El 13 de mayo los sets de gaming estarán montados en la casa del alumno a disposición de todos los equipos. La competición se desarrollará a lo largo del 14 de mayo.

El 11 de mayo se facilitará a todas las delegaciones los cuadros y horarios de juego de cada modalidad

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 estar formados por chicos, chicas o equipos mixtos.*

FC26

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final 4. Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
Modo de juego	Partido Clásico (modalidad offline). Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Partido Rápido".
Equipos permitidos	Se jugará con la configuración por defecto. Queda prohibido utilizar equipos de la sección "Resto del mundo".
Duración de los partidos	4 minutos por parte.
Velocidad del partido	Normal.
Tipo de plantilla	Plantillas normales.

NBA 2K

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final . Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
Modo de juego	Blacktop 3 vs 3. Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Jugar ya".
Duración de los partidos	A 15 puntos. O un máximo de tiempo de 8 minutos.

Elección de jugadores	Únicamente estará permitido jugar con jugadores actuales. Queda prohibido el uso de jugadores leyenda, All-Stars históricos o cualquier otro jugador clásico o no actual.
------------------------------	---

ROCKET LEAGUE

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final, que se disputará en formato Final 4. Puntuación: 3 puntos Partido Ganado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
Modo de juego	Exhibición. Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Jugar sin conexión".
Duración de los partidos	5 minutos. En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, el partido se resolverá mediante gol de oro.
Configuración de la partida	2 vs 2, modo clásico.

OVERCOOKED

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final . Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
Modo de juego	Los equipos jugarán en la modalidad "Cara a Cara", en el mapa "Ciudad 1".
Duración de cada duelo	Cada enfrentamiento consistirá en dos partidas de 5 minutos de duración. Se sumarán los puntos de las dos partidas .

FÓRMULA 1 - 23

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de QUALY de todos contra todos. En esta fase, cada equipo hace crono (10') en dos circuitos (America) y se suma tiempos. Los 8 mejores equipos pasan a la FASE DE DUELOS. CUARTOS (CRONO 2 circuitos Asia, se suman tiempos). SEMIFINAL Y FINAL (CARRERA al mayor de 3 carreras en Europa)
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 1 jugador. En cada CRONO / duelo se puede cambiar el jugador.
Canciones	La selección de canciones será libre.
Sistema de puntuación	En fase de Qualy y cuartos será suma de tiempos de cronos. En semifinal y final mejor posición en Carreras.

JUST DANCE

Sistema de competición	El sistema de competición constará de una fase de QUALY de todos contra todos. En esta fase, todos los equipos bailan 3 canciones (las mismas) y se suma puntos. Los 8 mejores equipos pasan a la FASE DE DUELOS. CUARTOS (2 canciones se suman puntos), SEMIFINAL Y FINAL (duelos al mayor de 5 canciones).
Composición de los equipos	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
Canciones	La selección de canciones será libre.
Sistema de puntuación	En cada enfrentamiento, los jugadores deberán bailar 2 canciones. Cada canción podrá tener una duración máxima de 4 minutos. La suma de las puntuaciones obtenidas en ambas canciones determinará el equipo ganador del duelo.