

# Bases Gymkhana Juegos de Mesa Santa Tecla 24

## 1 INTRODUCCIÓN

La Gymkhana Juegos de Mesa de Santa Tecla 24, organizado por la Delegación de Alumnos junto al responsable de la Beca de Colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports, el organizador de Santa Tecla 24 y la tienda Júpiter de Ciudad Real.

Todos los jugadores y equipos participantes de esta competición deberán cumplir este reglamento, y, por lo tanto, **NO SER CONOCEDOR DE LAS REGLAS NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO.**

## 2 INSCRIPCIONES

Son individuales.

Rellenando el formulario encontrado en: <https://forms.office.com/e/a9p3PbYLRs>

El periodo de inscripción será del 16 al 22 de septiembre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a participar las primeras.

## 3 COMUNICACIÓN

En caso de necesitarse, se hará mediante correo electrónico a los siguientes correos:

- [samuel.espejo@alu.uclm.es](mailto:samuel.espejo@alu.uclm.es)
- [andres.garcia20@alu.uclm.es](mailto:andres.garcia20@alu.uclm.es)
- [josejavier.bogado@alu.uclm.es](mailto:josejavier.bogado@alu.uclm.es)
- [alba.llorente@alu.uclm.es](mailto:alba.llorente@alu.uclm.es)

## 4 PARTICIPANTES

- Se debe pertenecer a la escuela.
- La edad mínima para participar es de 17 años.

## 5 COMPORTAMIENTO

- Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes y cualquier persona implicada en la competición, ya sea organizadores y/o público.
- No se permitirá el comportamiento violento.
- No se permitirá el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
- No se puede utilizar lenguaje ofensivo, ni bromas de mal gusto.
- No se permitirán comentarios atacantes hacia grupos minoritarios.
- Prohibido atacar, menospreciar, insultar y/o faltar el respeto a la competición y/o a los organizadores.

## 6 FORMATO DEL TORNEO

Todo se hará el día Martes 15 de Octubre desde las 10:00 hasta las 14:00.

Se jugarán diversas rondas a diferentes juegos que se explicarán por los organizadores en el momento del partida. Los juegos tendrán una duración de no más de 40 minutos y serán para 4 personas.

Dependiendo del resultado de la partida se ganarán una serie de puntos, los cuales se acumularán a lo largo de las partidas y servirán para determinar los ganadores del torneo. En caso de empate, se tendrán en cuenta enfrentamientos directos o se jugará una partida extra para determinar el ganador.

## 7 REGLAS DURANTE EL JUEGO

En cada partida, la organización explicará las reglas de cada juego.

## 8 PREMIO

El primer premio será un vale patrocinado por Júpiter para juegos valorados en 100€.

El segundo premio será un vale patrocinado por Júpiter para juegos valorados en 50€.

## 9 PROTECCIÓN DE DATOS

De acuerdo con lo dispuesto en la normativa vigente en materia de protección de datos personales, le informamos que el responsable del tratamiento de sus datos personales recogidos a través de este formulario es la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), cuya dirección postal es calle Altagracia nº 50, 13071-Ciudad Real y teléfono 926295300. Así mismo, le informamos que al rellenar este formulario y enviarlo da su consentimiento a la UCLM para tratar sus datos personales con el único fin de gestionar su participación en la convocatoria de los premios para deportes e-sports de la Escuela Superior de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha del año 2022. Sus datos no serán cedidos o comunicados a terceros, salvo obligación legal.

Le comunicamos que puede consultar sus datos personales almacenados en ficheros de la UCLM a través del sitio web [www.uclm.es](http://www.uclm.es), así como ejercitar los derechos de acceso, rectificación y supresión, así como los demás derechos recogidos en la normativa de protección de datos personales, mediante solicitud por escrito dirigida al delegado de protección de datos de la UCLM a la dirección postal arriba indicada o en el correo electrónico [proteccion.datos@uclm.es](mailto:proteccion.datos@uclm.es), acompañando la petición de un documento que acredite su identidad. También tiene derecho a presentar una reclamación ante la autoridad de control española ([www.aepd.es](http://www.aepd.es)) si considera que el tratamiento no se ajusta a la legislación vigente.

Puede obtener más información sobre el tratamiento de sus datos personales y descargar el Código de Conducta de Protección de Datos Personales en la Universidad de Castilla-La Mancha en [www.uclm.es/psi](http://www.uclm.es/psi).

**IMPORTANTE:** la organización se reserva el derecho a modificar el reglamento antes del comienzo del torneo y durante su transcurso si así fuera necesario, al igual que aplicar medidas no mencionadas en este documento de manera extraordinaria.

**IMPORTANTE:** cualquier incidencia deberá ser comunicada a los organizadores, los cuales tomarán las medidas que mejor se ajusten al reglamento y espíritu de juego. Las decisiones de estos serán definitivas.

**IMPORTANTE:** el incumplimiento de cualquiera de las reglas anteriores supondrá la eliminación del participante en la competición. En caso de haberse realizado las partidas, no se podrán garantizar los premios.



Escuela  
Superior  
de Informática



**JÚPITER**  
JUEGOS

