



**CONVOCATORIA DE LOS PREMIOS SANTA TECLA 2022-ESI
ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA
AÑO 2022
UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA**

La Escuela Superior de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha organiza cada año varios torneos dentro de las actividades culturales y académicas con motivo de la festividad de su patrona, Santa Tecla, en los que se premia a los ganadores.

Por ello, el Vicerrectorado de Cultura, Deporte y Responsabilidad Social de la UCLM, a propuesta de la Escuela Superior de Informática (ESI), del Aula SMOACT AVANTTIC-UCLM y del Aula Ubotica, y con el visto bueno del Vicerrectorado de Innovación, Empleo y Emprendimiento, ha dispuesto convocar estos premios bajo los principios de transparencia, publicidad, concurrencia competitiva, objetividad, igualdad y no discriminación, eficacia en el cumplimiento de los objetivos fijados por la Universidad y eficiencia en la asignación y utilización de los recursos públicos de acuerdo con las siguientes bases:

Primera. Objeto

Se publica esta convocatoria con la finalidad de premiar a los participantes de los torneos que se celebrará con motivo de la festividad de Santa Tecla 2022, patrona de la Escuela de Escuela Superior de Informática de Ciudad Real.

Segunda. Requisitos de los participantes.

Podrá participar cualquier persona que cumpla los siguientes requisitos:

1. Ser mayor de 10 años.
2. No estar incurso en alguna de las prohibiciones para obtener la condición de beneficiario recogidas en el art. 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones. El beneficiario ha de estar al corriente de sus obligaciones legales, tributarias y ante la Seguridad Social.

Tercera. Forma y plazo de presentación de solicitudes de inscripción

1. Las solicitudes de inscripción se realizarán a través del enlace habilitado para tal propósito en la web de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real (<https://esi.uclm.es/>) siguiendo las instrucciones habilitadas para tal efecto.
2. El plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde el día de la publicación de la convocatoria en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha hasta las 14 h. del 20 de octubre de 2022.
3. De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
4. Las comunicaciones relacionadas con esta convocatoria se realizarán exclusivamente a través de la cuenta de correo electrónico aportado por el participante.

Cuarta. Premios y cuantía.

Los premios de los distintos torneos estarán dotados con las siguientes cantidades:

Torneo	Premios	Aplicación presupuestaria y patrocinador
Hackathon	Primer premio	1.000€ (mil euros)
	Segundo premio	500 (quinientos euros)
	Tercer premio	200€ (doscientos euros)
	Cuarto premio	75 € (setenta y cinco euros)
	Quinto premio	75 € (setenta y cinco euros)
	Sexto premio	75 € (setenta y cinco euros)
	Séptimo premio	75 € (setenta y cinco euros)
		Aula SMOACT AVANTTIC-UCLM 005430006.541A.48006

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 1 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			



(continuación)

Torneo	Premios	Aplicación presupuestaria y patrocinador
Torneo Valorant	Primer premio	175€ (trescientos euros)
	Segundo premio	75€ (cien euros)
Torneo LoL	Primer premio	175€ (trescientos euros)
	Segundo premio	75€ (cien euros)
Torneo Rocket League	Primer premio	175€ (trescientos euros)
	Segundo premio	75€ (cien euros)
Torneo Pádel	Primer premio	175€ (ciento cincuenta euros)
	Segundo premio	75€ (setenta y cinco euros)
Torneo Ajedrez Gigante	Primer premio absoluto	240€ (doscientos cuarenta euros)
	Segundo premio absoluto	120€ (ciento veinte euros)
Torneo Ajedrez ESI	Primer premio	200€ (doscientos euros)
	Segundo premio	100€ (cien euros)
	Mejor jugador universitario	100€ (cien euros)
	Segundo Mejor jugador universitario	50€ (cincuenta euros)
Torneo de Visión por Computador	Primer premio	150€ (ciento cincuenta euros)
	Segundo premio	100€ (cien euros)
	Tercer premio	50€ (cincuenta euros)

Quinta. Dotación presupuestaria y fiscalidad.

La presente convocatoria cuenta con un presupuesto máximo de 4.110 € (cuatro mil ciento diez euros) y el premio será financiada con cargo a las aplicaciones presupuestarias de la siguiente tabla, existiendo crédito adecuado y suficiente en ambas. Esos créditos han sido debidamente retenidos con anterioridad a la fecha en la que se hace pública esta convocatoria:

Patrocinador	Premio	Aplicación presupuestaria
Aula SMACT AVANTTIC-UCLM	2.000 €	005430006.541A.48006
Escuela Superior de Informática	1.810 €	00440470/422D/48006
Aula Ubotica-UCLM	300 €	005430017/541A/48006

Los premios objeto de esta convocatoria estarán sujetos a retención del IRPF (Impuesto sobre la renta de personas físicas) o del IRNR (Impuesto sobre la renta de no residentes) de acuerdo con la normativa vigente.

Sexta. Obligaciones de los premiados.

1. La presentación de la solicitud supone la aceptación de todos los puntos de la presente convocatoria por parte del solicitante. Para los aspectos no contemplados expresamente en ella se aplicará cualquier otra normativa que para esta materia resulte procedente.
2. El incumplimiento de las bases de la convocatoria, así como la ocultación de datos, su alteración o manipulación, podrá ser causa de desestimación y, en su caso, de reintegro de las cantidades percibidas en concepto de premio.

Octava. Descripción o desarrollo de las pruebas y características, en su caso, dependiendo del tipo de concurso.

La descripción y reglas de cada torneo están recogidas en los siguientes anexos:

Torneo	Nombre Documento
Hackathon	Anexo 1 – Hackathon.pdf
Torneo Valorant	Anexo 2 – Valorant.pdf

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq	Página: 2 / 32
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR	10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq		



(continuación)

Torneo	Nombre Documento
Torneo League of Legends	Anexo 3 – LoL.pdf
Torneo Rocket League	Anexo 4 – Rocket.pdf
Torneo Pádel	Anexo 5 – Pádel.pdf
Torneo Ajedrez Gigante	Anexo 6 – AjedrezGigante.pdf
Torneo Ajedrez ESI	Anexo 7 – AjedrezESI.pdf
Torneo de Visión por Computador	Anexo 8 – Vision.pdf

Novena. Jurado, propuesta de ganador y resolución.

1. Los premiados serán los equipos finalistas acorde a las reglas expuestas en los anexos indicados anteriormente. En caso de no presentarse a la final ninguno de los contendientes, no se asignará ningún premio.
2. Con el fin de velar por el cumplimiento de las reglas, y tomar decisiones en función del discurso de los acontecimientos, habrá una comisión o jurado para cada torneo (ver los anexos mencionados en el punto anterior).
3. A la vista de la propuesta formulada por el Jurado, el Vicerrector de Cultura, Deporte y Responsabilidad Social de la UCLM dictará la correspondiente resolución de adjudicación de los premios. La resolución se publicará tanto en el tablón de anuncios de la UCLM como en la página web del Centro.
4. Asimismo, la resolución de concesión definitiva se comunicará a la base de datos nacional de subvenciones.
5. Los ganadores se harán públicos a través de la página web de la ESI y se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:
 - a. La comunicación de los premiados será realizará de forma pública en una ceremonia de entrega de premios cuya fecha y forma se anunciará a través de la web de la ESI.
 - b. Los premiados autorizan a la UCLM a publicar y divulgar su nombre y apellidos por diferentes vías.
6. Si la comisión considera que ninguno de los participantes ha cumplido con las normas establecidas, los premios podrán declararse desiertos.
7. Los criterios para seleccionar los ganadores serán los expuesto en el punto anterior.
8. Al acto de entrega del premio debe asistir el ganador. En caso de ser imposible dicha asistencia, por razones justificadas, puede ser representado por quien estime conveniente.
9. El premio puede ser declarado desierto por la comisión organizadora.
10. Cada ganador deberá presentar una hoja de terceros con sus datos bancarios en el plazo un mes desde la publicación de la resolución del torneo. En caso de no presentarla, se considerará que el ganador renuncia al premio.

Décima. Aplazamiento o suspensión del concurso

1. En casos de fuerza mayor, el organizador podrá aplazar o suspender el concurso publicándolo en los mismos medios donde se publicó esta convocatoria.
2. En caso de aplazamiento, igualmente se comunicará a los participantes esta incidencia, publicándolo en los mismos medios donde se publicó esta convocatoria.

Undécima. Incompatibilidades.

Este premio es compatible con otros recibidos previamente por el mismo trabajo, procedentes de cualquier administración o ente público o privado nacionales, de la Unión Europea o de organismos internacionales.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 3 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			



Duodécima. Organización

1. La organización de estos premios corresponde a la Dirección de la ESI, quien informará de todo el procedimiento y de sus distintas fases en la página web de la ESI.
2. Se habilita a la organización para resolver cualquier imprevisto sobrevenido no contemplado en estas bases, incluyendo aquellas eventualidades derivadas de las circunstancias sanitarias de cada momento.
3. Cualquier duda o consulta puede dirigirse a:
Escuela Superior de Informática (UCLM)
Dirección: Paseo de la Universidad, 4, 13071 Ciudad Real
Email: esi@uclm.es
Tel. +34 926295429

Décimo tercera. Descalificaciones y penalizaciones.

A criterio motivado del órgano convocante, en cualquier momento del procedimiento, el incumplimiento de las bases de la convocatoria, así como la ocultación de datos, su alteración o manipulación, podrá ser causa de desestimación y, en su caso, de reintegro de las cantidades percibidas en concepto de premio, independientemente de las acciones legales que procedan conforme a lo establecido en LGS 38/2003. En este último supuesto se informará a la BDNS.

Décimo cuarta. Recursos.

Contra la presente convocatoria, y contra la resolución de concesión, que no agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso de alzada ante el Sr. Rector Magnífico de la UCLM, en el plazo de un mes, a contar desde el día siguiente al de su publicación, de conformidad con lo establecido en los artículos 121 y 122 de la Ley 39/2015 de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

No obstante, las personas interesadas podrán optar por interponer contra esta convocatoria, y contra la resolución de concesión, recurso de reposición en el plazo de un mes, a contar desde el día siguiente al de su publicación, ante el mismo órgano que la dictó, en cuyo caso no cabrá interponer el recurso contencioso-administrativo anteriormente citado en tanto no recaiga resolución expresa o presunta del recurso de reposición, de conformidad con lo establecido en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Firmado en Cuenca, en la fecha abajo indicada.
El Vicerrector de Cultura, Deporte y Responsabilidad Social
de la Universidad de Castilla-La Mancha
César Sánchez Meléndez
P.D. del Rector (Resolución de 23/12/2020, DOCM de 05/01/2021)

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 4 / 32
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA	
SANCHEZ MELENDEZ CESAR	10-10-2022 12:44:03	1665398644201	
 g1L6tC7XKq			



Bases Hackathon 2022



1. Los participantes deberán ser estudiantes de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real que se inscriban hasta completar el aforo del evento.
2. La participación se realizará en equipos de hasta 2 personas.
3. Cada equipo participante deberá inscribirse en el plazo de inscripción en el enlace habilitado para tal efecto en la web de la Escuela Superior de Informática. En la inscripción deberán facilitar la siguiente información:
 - Nombre, apellidos y email de los participantes, un teléfono de contacto
 - Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo.
4. De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
5. Estructura del torneo:

La organización del evento Hackathon 2022 propondrá una serie de retos con una puntuación cada uno a resolver durante el tiempo que dura la competición. Los equipos deberán ir resolviendo los retos y acumulando los puntos que valga cada reto. Los equipos que obtengan mayor puntuación al acabar el tiempo serán los ganadores.
6. La comunicación de ganadores y entrega de premios se realizará en el acto de entrega de premios.
7. El Jurado estará formado por una comisión delegada por el director de la Escuela Superior de Informática, dirigida por:
 - Manuel Ángel Serrano Martín
 - José Antonio Cruz Lemus
 - José Ángel Martín Baos
8. El Jurado hará público su fallo, que será inapelable, el día de la entrega de premios.
9. La participación en este concurso supone la aceptación de las presentes bases.
10. El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq	Página: 5 / 32	
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1	INTRODUCCIÓN	2
2	INCRIPCIONES	2
3	COMUNICACIÓN.....	2
4	JUGADORES	2
4.1	JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES	3
5	COMPORTAMIENTO.....	3
6	FORMATO DEL TORNEO	3
6.1	MAPAS Y BANDOS.....	4
7	CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA.....	4
8	HORA	4
9	REGLAS DURANTE EL JUEGO	5
10	RETRANSMISIÓN PARTIDAS	5
11	PREMIO	5
12	PROTECCIÓN DE DATOS.....	¡Error! Marcador no definido.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 6 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1 INTRODUCCIÓN

El III Torneo de Valorant de Santa Tecla será organizado por la Delegación de Alumnos de la Escuela Superior de Informática (ESI), en colaboración con la responsable de la beca de colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports y la propia ESI.

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.

La organización se encargará de velar por el cumplimiento de las normas y tomará las decisiones que considere oportunas para garantizar el buen transcurrir del torneo. Dicha organización estará formada una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Lucía Pérez Marcos
- Marta Molina Gutiérrez
- Ismael Pérez Nieves

2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace: <https://forms.office.com/r/DAb0psD5Mb>

El periodo de inscripción será hasta el 9 de octubre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

3 COMUNICACIÓN

Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord (<https://discord.gg/axdwmU2m3B>).

A partir de ese momento todas las comunicaciones se realizarán mediante ese servidor de Discord. Los diferentes canales servirán para:

- #horas_partidos: en este canal los capitanes anunciarán la hora de los partidos y contra quien
- #resultados: una vez terminado cada partido, el capitán ganador del encuentro se encargará de pasar captura completa del cliente del juego, donde se vea toda la información del partido

4 JUGADORES

- Los equipos constarán de mínimo 5 jugadores
- Los equipos podrán tener 2 jugadores más, aparte del mínimo
- Al menos 3 de los jugadores principales deben ser de la Escuela
- El capitán debe ser de la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- Al menos deben jugar dos miembros de la Escuela todos los partidos.
- La edad mínima para participar es de 17 años

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 7 / 32
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA	
SANCHEZ MELENDEZ CESAR	10-10-2022 12:44:03	1665398644201	
 g1L6tC7XKq			

- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo

4.1 JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES

- Prohibida la participación de jugadores profesionales o semiprofesionales, se trata de un torneo amateur.
- Se considera jugador semiprofesional todo aquel que tenga un beneficio económico compitiendo en Valorant.
- Se considera jugador profesional todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de Valorant. (Champions, Game Changers, Redbull Campus Clutch, VCT, VRL)

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

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
 - ♦ Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno
 - ♦ Se jugará un partido contra cada equipo (best of 1)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el resto para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
 - ♦ Si se gana, se suman 3 puntos
 - ♦ Si se pierde, se suman 0 puntos
 - ♦ En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de rondas.
 - ♦ El periodo de esta fase será del 10 al 18 de octubre (ambos incluidos)
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - ♦ A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el otro para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
 - ♦ El periodo de esta fase será del 19 al 24 de octubre (ambos incluidos)

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 8 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- Tercero, se realizará la final:
 - ♦ A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
 - ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
 - ♦ Esta fase será el día 25 de octubre (hora por determinar)

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

6.1 MAPAS Y BANDOS

MAPAS DISPONIBLES: Ascent, Bind, Heaven, Icebox, Breeze, Fracture y Pearl.

La selección de equipos se realizará por sorteo (confiamos en vosotros para realizarlo, en caso contrario poneros en contacto con la organización y lo realizará)

MEJOR DE UN (1) MAPA

- BAN MAPA – Equipo 1
- BAN MAPA – Equipo 2
- BAN MAPA – Equipo 1
- BAN MAPA – Equipo 2
- BAN MAPA – Equipo 1
- PICK MAPA – Equipo 2 || PICK BANDO – Equipo 1

MEJOR DE TRES (3) MAPAS

- BAN MAPA – Equipo 1
- BAN MAPA – Equipo 2
- PICK MAPA 1 – Equipo 1 || PICK BANDO – Equipo 2
- PICK MAPA 2 – Equipo 2 || PICK BANDO – Equipo 1
- BAN MAPA – Equipo 1
- PICK MAPA 3 – Equipo 2 || PICK BANDO – Equipo 1

7 CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

Se creará una partida personalizada con la siguiente configuración:

- MAPA: siguiendo las normas del PUNTO 6
- MODO: Estándar
- SERVIDOR: Madrid
- OPCIONES:
 - ♦ Permitir atajos: Desactivado
 - ♦ Modo torneo: Desactivado
 - ♦ Prórroga: Victoria por dos: Activado

8 HORA

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización. (EXCEPTO LA FINAL)

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 9 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- En el caso de que dichos equipos no se pongan de acuerdo para jugar la partida dentro del periodo establecido, se deberá comunicar a la organización y esta fijará una fecha.
- Si fijada una fecha, un equipo no se presenta, el equipo que si se ha presentado ganará la partida. Si no se presenta ninguna de las dos partes, sería un partido no jugado, no sumando puntos a ninguno de los dos equipos.
- Se contará como no presentado si el equipo COMPLETO (5 jugadores) no está pasados 15 minutos de la hora fijada.

9 REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado el torneo.
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.
- Si en mitad de una serie un equipo queda con 4 jugadores, se dejarán 5 minutos para que venga un suplente. En el caso de que no se cumpla lo anterior, se le dará la victoria al equipo rival.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

10 RETRANSMISIÓN PARTIDAS

- La gran final no se podrá retransmitir bajo ningún concepto
- Se podrá retransmitir todos los partidos, siempre y cuando la organización no lo vaya a realizar
- Se deberá poner al menos 90 segundos de retraso (delay) en el directo
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo

11 PREMIO

El premio para el ganador será de 175€ y para el subcampeón de 75€ proveniente de la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. El premio se entregará por transferencia bancaria, nunca en metálico.

IMPORTANTE: EN CASO DE RESULTAR GANADOR DE UN PREMIO, SI EL PARTICIPANTE NO PRESENTA LA CORRESPONDIENTE HOJA DE TERCEROS DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA EN EL PLAZO DE UN MES DESDE LA PUBLICACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DEL TORNEO, SE CONSIDERARÁ QUE RENUNCIA AL PREMIO.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 10 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

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 equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 11 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1	INTRODUCCIÓN	2
2	INCRIPCIONES	2
3	COMUNICACIÓN.....	2
4	JUGADORES	2
4.1	JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES	3
5	COMPORTAMIENTO.....	3
6	FORMATO DEL TORNEO	3
7	CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA.....	4
8	HORA	4
9	REGLAS DURANTE EL JUEGO	5
10	RETRANSMISIÓN PARTIDAS	5
11	PREMIO	5
12	PROTECCIÓN DE DATOS.....	¡Error! Marcador no definido.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 12 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1 INTRODUCCIÓN

El XII Torneo de League of Legends de Santa Tecla será organizado por la Delegación de Alumnos de la Escuela Superior de Informática (ESI), en colaboración con la responsable de la beca de colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports y la propia ESI.

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.

La organización se encargará de velar por el cumplimiento de las normas y tomará las decisiones que considere oportunas para garantizar el buen transcurrir del torneo. Dicha organización estará formada una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Lucía Pérez Marcos
- Marta Molina Gutiérrez
- Ismael Pérez Nieves

2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/r/2007L60rsa>

El periodo de inscripción será hasta el 9 de octubre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

3 COMUNICACIÓN

Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord (<https://discord.gg/N7R8mmNkGy>).

A partir de ese momento todas las comunicaciones se realizarán mediante ese servidor de Discord. Los diferentes canales servirán para:

- #horas_partidos: en este canal los capitanes anunciarán la hora de los partidos y contra quien
- #resultados: una vez terminado cada partido, el capitán ganador del encuentro se encargará de pasar captura completa del cliente del juego, donde se vea toda la información del partido

4 JUGADORES

- Los equipos constarán de mínimo 5 jugadores
- Los equipos podrán tener 2 jugadores más, aparte del mínimo
- Al menos 3 de los jugadores principales deben ser de la Escuela
- El capitán debe ser de la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- Al menos deben jugar dos miembros de la Escuela todos los partidos.
- La edad mínima para participar es de 17 años

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 13 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo

4.1 JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES

- Prohibida la participación de jugadores profesionales o semiprofesionales, se trata de un torneo amateur.
- Se considera jugador semiprofesional todo aquel que tenga un beneficio económico compitiendo en League of Legends.
- Se considera jugador profesional todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de League of Legends (Worlds, LEC, Superliga, Superliga Segunda, European Masters)

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

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
 - ♦ Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno
 - ♦ Se jugará un partido contra cada equipo (best of 1)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el resto para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ La selección de lado se realizará por parte de los equipos mediante un sorteo
 - ♦ Si se gana, se suman 3 puntos
 - ♦ Si se pierde, se suman 0 puntos
 - ♦ En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de kills.
 - ♦ El periodo de esta fase será del 10 al 18 de octubre (ambos incluidos)
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - ♦ A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el otro para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ La selección de lado se realizará primero a partir de un sorteo, posteriormente elegirá el equipo perdedor.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 14 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- ◆ El periodo de esta fase será del 19 al 24 de octubre (ambos incluidos)
- Tercero, se realizará la final:
 - ◆ A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales
 - ◆ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
 - ◆ La selección de lado se realizará primero a partir de un sorteo, posteriormente elegirá el equipo perdedor.
 - ◆ Esta fase será el día 25 de octubre (hora por determinar)

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

7 CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

Se creará una partida personalizada con la siguiente configuración:

- MODO DE JUEGO: Grieta del invocador
- TIPO DE PARTIDA: Torneo de reclutamiento
- PERMITIR ESPECTADORES: Nadie
- NOMBRE: Nombre de la Fase (Fase de grupos, semifinal, final)
- TAMAÑO EQUIPO: 5

8 HORA

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización. (EXCEPTO LA FINAL)
- En el caso de que dichos equipos no se pongan de acuerdo para jugar la partida dentro del periodo establecido, se deberá comunicar a la organización y esta fijará una fecha.
- Si fijada una fecha, un equipo no se presenta, el equipo que si se ha presentado ganará la partida. Si no se presenta ninguna de las dos partes, sería un partido no jugado, no sumando puntos a ninguno de los dos equipos.
- Se contará como no presentado si el equipo COMPLETO (5 jugadores) no está pasados 15 minutos de la hora fijada.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 15 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

9 REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado el torneo.
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.
- Si en mitad de una serie un equipo queda con 4 jugadores, se dejarán 5 minutos para que venga un suplente. En el caso de que no se cumpla lo anterior, se le dará la victoria al equipo rival.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

10 RETRANSMISIÓN PARTIDAS

- La gran final no se podrá retransmitir bajo ningún concepto
- Se podrá retransmitir todos los partidos, siempre y cuando la organización no lo vaya a realizar
- Se deberá poner al menos 30 segundos de retraso (delay) en el directo
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo

11 PREMIO

El premio para el ganador será de 175€ y para el subcampeón de 75€ proveniente de la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. El premio se entregará por transferencia bancaria, nunca en metálico.

IMPORTANTE: EN CASO DE RESULTAR GANADOR DE UN PREMIO, SI EL PARTICIPANTE NO PRESENTA LA CORRESPONDIENTE HOJA DE TERCEROS DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA EN EL PLAZO DE UN MES DESDE LA PUBLICACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DEL TORNEO, SE CONSIDERARÁ QUE RENUNCIA AL PREMIO.

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 equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 16 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 17 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1	INTRODUCCIÓN	2
2	INCRIPCIONES	2
3	COMUNICACIÓN.....	2
4	JUGADORES	2
4.1	JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES	4
5	COMPORTAMIENTO.....	4
6	FORMATO DEL TORNEO	4
7	CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA.....	5
8	HORA	5
9	REGLAS DURANTE EL JUEGO	6
10	RETRANSMISIÓN PARTIDAS	6
11	PREMIO	6
12	PROTECCIÓN DE DATOS.....	¡Error! Marcador no definido.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 18 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1 INTRODUCCIÓN

El III Torneo de Rocket League de Santa Tecla será organizado por la Delegación de Alumnos de la Escuela Superior de Informática (ESI), en colaboración con la responsable de la beca de colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports y la propia ESI.

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.

La organización se encargará de velar por el cumplimiento de las normas y tomará las decisiones que considere oportunas para garantizar el buen transcurrir del torneo. Dicha organización estará formada una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Lucía Pérez Marcos
- Marta Molina Gutiérrez
- Ismael Pérez Nieves

2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/r/7r0E9rN6rQ>

El periodo de inscripción será hasta el 9 de octubre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

3 COMUNICACIÓN

Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord (<https://discord.gg/b5Us98Crgn>).

A partir de ese momento todas las comunicaciones se realizarán mediante ese servidor de Discord. Los diferentes canales servirán para:

- #horas_partidos: en este canal los capitanes anunciarán la hora de los partidos y contra quien
- #resultados: una vez terminado cada partido, el capitán ganador del encuentro se encargará de pasar captura completa del cliente del juego, donde se vea toda la información del partido

4 JUGADORES

- Los equipos constarán de mínimo 3 jugadores
- Los equipos podrán tener 2 jugadores más, aparte del mínimo
- Al menos 3 de los jugadores principales deben ser de la Escuela
- El capitán debe ser de la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- Al menos deben jugar dos miembros de la Escuela todos los partidos.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 19 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- No se podrá superar el rango de Gran Campeón 1 con 1559 puntos, es decir, todos los jugadores que tengan más puntos no podrán entrar en la competición. Se mirará tanto 2v2 y 3v3. (SE MIRARÁN CASOS CONCRETOS)
- La edad mínima para participar es de 17 años
- No sé podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 20 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

4.1 JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES

- Prohibida la participación de jugadores profesionales o semiprofesionales, se trata de un torneo amateur.
- Se considera jugador semiprofesional todo aquel que tenga un beneficio económico compitiendo en Rocket League.
- Se considera jugador profesional todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de Rocket League. (Masters Serie de SFL, RoadToGamergy de GGTech, RLCS, Primera división de EUCCG)

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

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
 - ♦ Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 partidos)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el resto para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ Si se gana, se suman 3 puntos
 - ♦ Si se pierde, se suman 0 puntos
 - ♦ En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de goles.
 - ♦ El periodo de esta fase será del 10 al 18 de octubre (ambos incluidos)
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - ♦ A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 5 – best of 5 (es decir, el primero en ganar 3 partidos)
 - ♦ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el otro para decidir la fecha y hora del partido
 - ♦ El periodo de esta fase será del 19 al 24 de octubre (ambos incluidos)

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 21 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- Tercero, se realizará la final:
 - ♦ A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 5 – best of 5 (es decir, el primero en ganar 3 partidos)
 - ♦ Esta fase será el día 25 de octubre (hora por determinar)

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

7 CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

Se creará una partida personalizada con la siguiente configuración:

- MODO DE JUEGO: Balónrueda
- ARENA: Estadio DFH (día)
- TAMAÑO DEL EQUIPO: 3v3
- DIFICULTA DE LOS ROBOTS: sin robots
- REGIÓN: Europa
- UNIRSE: Nombre/contraseña
- OPCIONES:
 - ♦ MUTATORS: restaurar

8 HORA

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización. (EXCEPTO LA FINAL)
- En el caso de que dichos equipos no se pongan de acuerdo para jugar la partida dentro del periodo establecido, se deberá comunicar a la organización y esta fijará una fecha.
- Si fijada una fecha, un equipo no se presenta, el equipo que si se ha presentado ganará la partida. Si no se presenta ninguna de las dos partes, sería un partido no jugado, no sumando puntos a ninguno de los dos equipos.
- Se contará como no presentado si el equipo COMPLETO (3 jugadores) no está pasados 15 minutos de la hora fijada.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 22 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

9 REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado el torneo.
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.
- Si en mitad de una serie un equipo queda con 4 jugadores, se dejarán 5 minutos para que venga un suplente. En el caso de que no se cumpla lo anterior, se le dará la victoria al equipo rival.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

10 RETRANSMISIÓN PARTIDAS

- La gran final no se podrá retransmitir bajo ningún concepto
- Se podrá retransmitir todos los partidos, siempre y cuando la organización no lo vaya a realizar
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo

11 PREMIO

El premio para el ganador será de 175€ y para el subcampeón de 75€ proveniente de la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. El premio se entregará por transferencia bancaria, nunca en metálico.

IMPORTANTE: EN CASO DE RESULTAR GANADOR DE UN PREMIO, SI EL PARTICIPANTE NO PRESENTA LA CORRESPONDIENTE HOJA DE TERCEROS DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA EN EL PLAZO DE UN MES DESDE LA PUBLICACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DEL TORNEO, SE CONSIDERARÁ QUE RENUNCIA AL PREMIO.

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 equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 23 / 32
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA	
SANCHEZ MELENDEZ CESAR	10-10-2022 12:44:03	1665398644201	
 g1L6tC7XKq			

1	INTRODUCCIÓN	2
2	INCRIPCIONES	2
3	COMUNICACIÓN.....	2
4	JUGADORES	2
5	COMPORTAMIENTO.....	2
6	FORMATO DEL TORNEO	3
7	HORA	3
8	REGLAS DURANTE EL JUEGO	3
9	PREMIO	4
10	PROTECCIÓN DE DATOS.....	¡Error! Marcador no definido.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 24 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

1 INTRODUCCIÓN

El II Torneo de Pádel de Santa Tecla será organizado por la Delegación de Alumnos de la Escuela Superior de Informática (ESI), en colaboración con la responsable de la beca de colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports y la propia ESI.

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.

La organización se encargará de velar por el cumplimiento de las normas y tomará las decisiones que considere oportunas para garantizar el buen transcurrir del torneo. Dicha organización estará formada una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Lucía Pérez Marcos
- Marta Molina Gutiérrez
- Ismael Pérez Nieves

2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace: <https://forms.office.com/r/GiFHbQiD5k>

El periodo de inscripción será hasta el 9 de octubre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

3 COMUNICACIÓN

- Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo (el corporativo de la UCLM) con toda la información.
- El resultado de cada partida lo comunicarán ambas parejas a la organizadora en el momento en el que finalice la partida (de manera presencial). El conteo de los puntos y juegos los llevarán ambas parejas.

4 JUGADORES

- Los equipos serán de 2 jugadores
- Ambos jugadores deben ser estudiantes de la Escuela
- La edad mínima para participar es de 17 años
- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo

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.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 25 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

- 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

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
 - ♦ Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno
 - ♦ Se jugará un partido de 25 minutos contra cada equipo
 - ♦ Si se gana, se suman 3 puntos
 - ♦ Si se pierde, se suman 0 puntos
 - ♦ En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de juegos.
 - ♦ Se jugará el 14 de octubre de 16:00 a 19:00.
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - ♦ A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo
 - ♦ Se jugará un partido de 30 minutos contra el otro equipo.
 - ♦ El periodo de esta fase será el 27 de octubre a las 9:00.
- Tercero, se realizará la final:
 - ♦ A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales
 - ♦ Se jugará un partido de 50 minutos contra el otro equipo.
 - ♦ El periodo de esta fase será el 27 de octubre a las 10:00.

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

7 HORA

- Todos los jugadores deben presentarse 15 minutos antes del inicio del primer partido.
- Se contará como no presentado si el equipo COMPLETO (2 jugadores) no está pasados 10 minutos de la hora fijada.

8 REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- Está prohibido distraer a los demás participantes. Se debe respetar el silencio que requiere este tipo de deportes.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 26 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

9 PREMIO

El premio para el ganador será de 175€ y para el subcampeón de 75€ proveniente de la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. El premio se entregará por transferencia bancaria, nunca en metálico.

IMPORTANTE: EN CASO DE RESULTAR GANADOR DE UN PREMIO, SI EL PARTICIPANTE NO PRESENTA LA CORRESPONDIENTE HOJA DE TERCEROS DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA EN EL PLAZO DE UN MES DESDE LA PUBLICACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DEL TORNEO, SE CONSIDERARÁ QUE RENUNCIA AL PREMIO.

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 equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 27 / 32
FIRMADO POR		FECHA FIRMA	ID. FIRMA
SANCHEZ MELENDEZ CESAR		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

Torneo de ajedrez gigante por equipos Santa Tecla 2022

Fase final
18 y 19/octubre



Bases

Destinatarios: 4 mejores equipos de la fase previa

Horario:

18/octubre	16:00h	Semifinal 1
	17:30h	Semifinal 2
19/octubre	16:00h	Final entre colegios (oro y plata)
	17:30h	Superfinal con un Maestro Internacional (MI) de Ajedrez

Lugar:

Patio interior de la Escuela Superior de Informática. Paseo de la Universidad 4, Ciudad Real

Inscripción:

Formulario electrónico: Consultar web de la ESI

Del 14 al 17 de octubre

Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo y su desarrollo.

Premios:

120 € para el equipo finalista plata

240 € para el equipo finalista oro

Desarrollo del campeonato:

▪ **Semifinales y final entre equipos**

Los 4 mejores equipos de la fase previa se enfrentarán en semifinales y final enmarcadas en las Actividades de Santa Tecla de la Escuela Superior de Informática, dando lugar al finalista oro y finalista plata.

▪ **Partida con un Maestro Internacional (MI)**

El equipo ganador (finalista oro) jugará contra un jugador profesional que jugará solo y sin apoyo computacional ni comodines.

Desarrollo de las partidas y normativa

El juego seguirá las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Durante las partidas se dispondrá de un árbitro.

Cada partida se jugará entre 2 equipos, sorteándose y alternándose el color de las piezas a lo largo del campeonato.

Cada equipo dispondrá de 30 minutos, con incremento de 5 segundos por jugada. Se usará un reloj de ajedrez gigante.

Los equipos dispondrán de comodines para solicitar ayudas de los siguientes tipos:

- 2 comodines de consulta al público, que propone sus jugadas utilizando el móvil, que se mostrarán en una pantalla
- 3 comodines de consulta al ordenador. Los equipos podrán llevar un ordenador con un software de ajedrez que van jugando la partida, y al que podrán consultar 3 veces. Ese equipo lo maneja el estudiante encargado del apoyo computacional, siendo el único que lo puede consultar y que traslada las jugadas propuestas a sus compañeros. Este estudiante no podrá participar en el resto de las jugadas de la partida, estando prohibida su comunicación con el resto de los miembros del equipo. La organización proporcionará un equipo en caso de que no se disponga de uno.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 28 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

Durante el uso de los comodines se detendrá el tiempo en el reloj.

Divulgación y difusión:

Las partidas finales se retransmitirán por el canal Twitch de la ESI y por un portal de ajedrez.

Los participantes aceptan, por el hecho de inscribirse, lo anterior, así como que las imágenes de las partidas y de los jugadores puedan difundirse a través de los medios sociales de la ESI o sus medios de comunicación, como la página web.

Jurado:

Para el cumplimiento de las reglas, tomar decisiones en función del curso de los acontecimientos y dictar los ganadores, el jurado estará compuesto por el Director de la Escuela, un representante del Club de Ajedrez de Ciudad Real y un representante de la Delegación de Alumnos de Informática.

Organizadores:

Escuela Superior de Informática de Ciudad Real. UCLM
 Delegación de Alumnos de Informática
 Club de Ajedrez de Ciudad Real



ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 29 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

Torneo de Ajedrez Santa Tecla 2022

25 de octubre de 2022

Bases

1 Jugadores

Torneo abierto en el que todos los jugadores competirán en el mismo Torneo. Se admitirán un máximo de 64 jugadores.

2 Lugar de juego

Escuela Superior de Informática (ESI). UCLM. Paseo de la Universidad 4, Ciudad Real.

3 Fecha

25 de octubre de 2022

4 Horario de juego

16:00 h Recepción y confirmación de participantes. Presentación del Torneo.
Rondas 1ª a 6ª: 16:30, 17:05, 17:40, 18:15, 18:50, 19:35 y 20:15 h.

5 Sistema de juego

Suizo. 10 minutos más 3 segundos por movimiento.

6 Premios

	Absolutos ¹	ESI ²
Primero	200 € + placa	100 € y placa
Segundo	100 € + placa	50 € y placa
Tercero	Obsequio	Obsequio

¹Los jugadores tendrán derecho siempre al premio mayor que les corresponda de acuerdo con la clasificación y en ningún caso podrán ser acumulados.

²Los antiguos alumnos de la Escuela quedan contemplados en esta categoría.

7 Emparejamientos y desempates

Sistema informático.
Elo FIDE. Elo FEDA. Alfabético por apellidos.

8 Desempates

Bucholz Mediano. Bucholz Total. Progresivo.

9 Inscripciones

Formulario electrónico: [Inscripción al Torneo Abierto de Ajedrez Santa Tecla 2022](#)

Fecha tope de inscripción: las 22:00 horas del día 23 de octubre de 2022.

Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo y su desarrollo.

Para consultas: Club de Ajedrez de Ciudad Real, teléf. 645028295 o correo clubajedrezciudadreal@gmail.com.

10 Reglas y comportamiento

Se observarán las *Leyes del Ajedrez de la FIDE*.



ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 30 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del recito de juego. Si durante las partidas suena el móvil de un jugador, este perderá su partida (artículo 12.2).

Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (emparejamientos, resultados, clasificaciones, partidas en directo, fotografías, etc.).

En todo momento los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

La participación en este Torneo supone la aceptación de las presentes bases.

11 Jurado

Para el cumplimiento de las reglas, tomar decisiones en función del curso de los acontecimientos y dictar los ganadores, el jurado estará compuesto por el Director de la Escuela, el Árbitro del torneo y un representante de la Delegación de Alumnos de Informática.

12 Entrega de premios

En el acto de entrega de premios de las Actividades de Santa Tecla 2022 de la ESI.

13 Más información

En la página del Torneo: <https://esi.uclm.es/index.php/vida-en-la-esi/deportes-y-ocio/torneo-abierto-ajedrez/>

14 Organizan

Escuela Superior de Informática de Ciudad Real. UCLM

Delegación de Alumnos de Informática

Club de Ajedrez de Ciudad Real



ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 31 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			

5º Taller-Reto de Introducción a la Visión por Computador Santa Tecla 2022

BASES

- 1) Podrán participar en el evento los miembros de la UCLM interesados hasta completar número de plazas de participación disponibles.
- 2) La participación se realizará de forma individual o por parejas.
- 3) La inscripción se realizará a través del formulario habilitado para tal propósito en la web de Escuela Superior de Informática (www.esi.uclm.es).

Los datos facilitados serán: Nombre del equipo, nombre y apellidos de los miembros del equipo, y una dirección de correo electrónico de contacto.

Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo.

- 4) Los participantes deberán llevar su propio ordenador portátil con las librerías necesarias instaladas. Para ello se les proporcionará en la plataforma del evento instrucciones para instalar las mismas y una máquina virtual con todo lo necesario preinstalado.
- 5) La primera parte del evento consistirá en un Taller en el que se impartirá una explicación que servirá como introducción a las técnicas utilizadas en el área de la Visión por Computador.
- 6) La segunda parte del evento planteará un Reto relacionado con los temas impartidos en el Taller que tendrá que ser resuelto por los participantes en un tiempo aproximado de 2 horas.
- 7) Las instrucciones del Reto y la forma de puntuarlo serán desveladas durante la realización del Taller.
- 8) El Jurado encargado de puntuar el Reto estará formada por los profesores que impartan el Taller más una comisión delegada por ellos, encabezados por:
 - Jesús Salido Tercero
 - José Luis Espinosa Aranda
 - Noelia Vallez Enano
- 9) El Jurado hará públicos los resultados, que serán inapelables, el día de la entrega de premios.
- 10) La participación en el Taller-Reto supone la aceptación de las presentes bases.
- 11) El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.

ID. DOCUMENTO	g1L6tC7XKq		Página: 32 / 32
FIRMADO POR	SANCHEZ MELENDEZ CESAR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA
		10-10-2022 12:44:03	1665398644201
 g1L6tC7XKq			