

Ulimatch: bases generales

1. Los equipos contarán con ocho integrantes. Cada participante deberá presentar su carné universitario para la inscripción. Una misma persona no puede inscribirse en más de un grupo a la vez.
2. Cada equipo deberá elegir, al momento de la inscripción, un nombre que los identifique para desenvolverse en el Ulimatch (p. ej.: Los Reposteros, Los Charlie, etc.). Se deberán evitar los nombres demasiado largos.
3. Los equipos solo podrán participar una vez en cada uno de los diferentes juegos del Ulimatch, así no hayan ganado en ninguno. No es obligatorio participar en todos los juegos, no obstante, tendrán menos oportunidades de generar puntaje para ganar el torneo.
4. Es responsabilidad de los miembros del equipo elegir a los integrantes que los representarán en cada uno de los juegos. Hay juegos que requieren la participación de uno, varios o todos los miembros del equipo. En caso de que los representantes asignados de cada juego no se encuentren, quedarán descalificados del mismo.
5. Cada juego acumula puntaje. El equipo que quede en primer, segundo y tercer puesto tendrá tres puntos, dos puntos y un punto, respectivamente. El equipo de producción llevará el puntaje de cada equipo.
6. El equipo que más puntos acumule al final será el ganador.
7. Máximo número de grupos inscritos: 16 grupos.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Trikart (carrera de triciclos)

1. Se realizará el día lunes 19 de octubre de 12.00 a 13.00 horas en la zona de los Cubitos.
2. Se contará con la participación de dos concursantes por equipo, que realizarán el circuito en postas, compitiendo con una persona del otro equipo.
3. Un participante hará el circuito a los Cubitos de ida, y su relevo, de vuelta, esquivando pelotas que serán lanzadas por los estudiantes.
4. El primer equipo que haya cumplido todo el circuito será el ganador de la ronda.
5. El juego se realizará mediante un sistema de eliminación directa hasta llegar a la final.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Chapa tu cachimbo y... (buscaprendas)

1. El juego se realizará el martes 20 de octubre de 15.00 a 16.00 horas en el Parque del Este.
2. Participan todos los integrantes del equipo y uno de ellos será el modelo. Se colocarán vestidores.
3. Se realizarán cuatro rondas con cuatro equipos y una ronda final con los cuatro ganadores de las rondas anteriores.
4. Se les asignará a los concursantes un personaje y se les pedirá caracterizar a su modelo lo más parecido a dicho personaje en un máximo de cinco minutos, con las prendas necesarias entre el público.
5. Los concursantes no pueden utilizar prendas propias, deben buscarlas obligatoriamente dentro de las personas del público.
6. No existe un número de prendas necesarias, pero se tomará en cuenta el esfuerzo realizado por los equipos al momento de la calificación final.
7. El personaje caracterizado desfilará por una pasarela en la que el público decidirá quién tiene la mejor caracterización. El grupo que reciba más aplausos del público gana la ronda.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Grito de guerra (soga)

1. El juego se realizará el día lunes 19 de octubre de 14.00 a 15.00 horas en los jardines que están frente al Edificio R.
2. Cada equipo elige seis representantes. El equipo deberá ser mixto.
3. Se enfrentarán dos equipos por vez y se irá descalificando a los perdedores hasta que queden los últimos dos equipos finalistas y se elija al ganador del torneo.
4. No hay tiempo límite. El juego acabará cuando uno de los equipos traspase la línea central.
5. Los participantes deberán estar identificados con un grito que los diferencie del resto de equipos. Su grito será efectuado antes y durante el juego, especialmente cuando estén jalando la soga. En caso no tengan un grito, o no lo realicen, el caballo castigador les echará agua con su pistola de carnaval.
6. Los equipos que intenten realizar trampa de alguna forma, serán automáticamente descalificados.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

¿Ya pasó lista? (circuito de obstáculos)

1. El juego se realizará el día martes 20 de octubre de 14.00 a 15.00 horas en los jardines que están frente al Edificio R.
2. Participan cuatro integrantes por grupo.
3. Se jugarán cuatro rondas de cuatro equipos cada una. Y una ronda final para los ganadores de las rondas anteriores.
4. Se trata de un circuito de juegos que está dividido en diversas fases.
5. La primera fase es una carrera de costales: un jugador por equipo deberá recorrer un tramo designado para poder pasar a la siguiente fase.
6. La segunda fase es el circuito de agua: dos rondas; tres jugadores por equipo. Uno de ellos tiene que llenar la jarra medidora que hay en el casco de sus compañeros de equipo. El jugador con la jarra medidora deberá vaciarla dentro de un balde y regresar, dándole la posta a su otro compañero con la jarra. El equipo deberá llenar cierta cantidad de agua (indicada por el equipo de producción) dentro del balde para poder pasar a la siguiente fase. El equipo correrá las vueltas necesarias hasta que llene la cantidad requerida.
7. En la tercera fase participa un jugador: el que llenaba el agua en las jarras de sus compañeros en la fase 2. Consta en girar diez vueltas mirando hacia la punta de un palo, colocada en el mentón del concursante. Culminadas las diez vueltas el representante deberá armar una pirámide de vasos (con base de ocho vasos) que deberá mantenerse en pie por lo menos cinco segundos.
8. Finalmente, la persona que armó las bases deberá tocar el timbre, levantar la mano y decir: “¡Presente!”, como si estuvieran pasando lista.
9. Gana el equipo que culmine el circuito más rápido.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

A la bica, nica (trivia)

1. El juego se realizará el jueves 22 de octubre de las 12.00 a las 13.00 horas en el Parque del Este.
2. Se trata de un juego de trivias con preguntas de cultura general.
3. Participan dos jugadores por equipo.
4. Se realizarán rondas eliminatorias hasta encontrar a un ganador.
5. Los concursantes se formarán en una fila intercaladamente y responderán las preguntas mientras que un globo se va inflando sobre ellos. Si el jugador responde correctamente la pregunta, pasará al final de la fila para esperar su siguiente turno.
6. El participante en cuyo turno se reviente el globo deberá abandonar la fila a pesar de que ya no haya representantes de su equipo en el juego. El concursante abandonará el lugar de competencia escoltado por un miembro del equipo de producción.
7. Los participantes no podrán elegir la opción de pasar la pregunta, deberán mantenerse debajo del globo todo el tiempo necesario hasta que la respondan.
8. El equipo que haga trampa será descalificado.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Shazam (reconocer canciones)

1. El juego se realizará el día miércoles 21 de octubre de las 14.00 a las 15.00 horas en el Parque del Este.
2. Participa un jugador por equipo.
3. Cada ronda contará con dos concursantes de diferentes equipos.
4. El juego consiste en adivinar el nombre de la película o serie a la cual pertenece el *soundtrack* que sonará al iniciar la ronda.
5. El concursante que toque primero el timbre que estará colocado sobre la mesa tendrá la oportunidad de responder primero. En caso de dar una respuesta errónea, se le cederá el micro al otro concursante.
6. El concursante que adivine el nombre de la película o serie le tirará un tortazo en la cara al perdedor. En caso de que ambos contesten mal, se tirarán un tortazo mutuamente en la cara.
7. Se realizarán las rondas necesarias hasta que uno de los concursantes obtenga seis puntos, lo que lo convertirá inmediatamente en el ganador del juego.
8. Si los miembros de un equipo intentan ayudar a su concursante, se le concederá el punto al otro equipo.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Adivina quién (charadas)

1. El juego se realizará el día miércoles 21 de octubre de 12.00 a 13.00 horas en el Parque del Este.
2. Participan dos miembros de cada equipo.
3. Se realizarán 16 rondas (una por cada equipo).
4. Uno de los miembros tendrá un casco en la cabeza, en donde se le colocará el nombre del personaje que este debe adivinar.
5. El otro jugador es el responsable de describir al personaje que está indicado en la tarjeta del casco, en donde, además, se colocarán dos palabras que está prohibido mencionar.
6. En caso de mencionar una de las palabras prohibidas o conjugaciones de la misma, se le asignará un nuevo personaje al equipo y se cambiará la tarjeta.
7. El equipo tendrá la opción de pasar de personaje solamente una vez en toda la ronda.
8. La duración de cada ronda será de tres minutos.
9. Gana el juego el equipo que haya logrado adivinar la mayor cantidad de personajes durante su ronda.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe

Stop (sillas musicales)

1. El juego se realizará el día viernes 23 de octubre de 12.00 a 13.00 horas en el Parque del Este.
2. Participa un jugador por equipo.
3. El número máximo de participantes para este juego es de 16.
4. En el escenario habrá sillas en donde los participantes deberán sentarse al detenerse la música.
5. Simultáneamente, se girará una ruleta que se detendrá indicando un color, el cual será la referencia para que el equipo de producción designe un objeto que deberá ser conseguido por los participantes antes de sentarse en las sillas.
6. Los participantes no podrán sentarse en una silla sin conseguir el objeto designado por el equipo de producción.
7. El participante que no consiga silla, será eliminado y se retirará una silla del escenario.
8. Ganará el equipo cuyo participante no sea eliminado en ninguna ronda.

Inscripciones

Zona de Expresión Artística (ZEA)
Parque del Este, primer sótano
De lunes a viernes, de 09.00 a 18.00 horas

Informes

semanauniversitaria@ulima.edu.pe