

# SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH

## Bases generales

1. Los equipos contarán con ocho (8) 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 lo caracterice para desenvolverse en el Ulimatch (p. ej.: Los Cobras, Los Necios, etc.).
3. Los equipos sólo podrán participar una vez en cada uno de los diferentes juegos del Ulimatch, así hayan perdido en todos. Es obligatorio participar en todos los juegos.
4. Es responsabilidad de los miembros del equipo elegir a los integrantes que los representarán en cada juego. Hay juegos que requieren la participación de todos los miembros del equipo, sin excepción.
5. Por cada juego ganado se acumularán puntos que deberán ser colocados en una cartilla que se dará al momento de la inscripción.
6. El equipo que más puntos acumule al final será el ganador.
7. Máximo número de grupos inscritos: dieciséis (16).

### **Inscripciones:**

Zona de expresión artística – ZEA (Parque del este, primer sótano)

### **Informes:**

[Semanauniversitaria@ulima.edu.pe](mailto:Semanauniversitaria@ulima.edu.pe)

# SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Grito de guerra (soga)

## Descripción y bases del juego

1. Cada equipo elige seis (6) representantes. El equipo deberá ser mixto.
2. Se enfrentarán dos (2) equipos por vez y se irá descalificando a los perdedores hasta que queden los últimos dos (2) equipos finalistas y se elija al ganador del torneo.
3. No hay tiempo límite. El juego acabará cuando uno de los equipos traspase la línea central.
4. Los participantes deberán estar identificados con la temática designada (se les entregarán cascos con diseño espartano, o togas).

# SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Pasa la bica (carrera de agua)

## Descripción y bases del juego

1. Participan seis (6) de los ocho (8) integrantes del grupo.
2. El juego consiste en que cada grupo debe llenar la mayor cantidad de agua en un recipiente.
3. Para llegar a la meta y llenar el recipiente, deberán recorrer un circuito de obstáculos (conos), y entre ellos deben pasar el agua de un recipiente a otro, el cual estará colocado en su cabeza.
4. Cada jugador debe respetar el punto de inicio y final del circuito.
5. Los jugadores no pueden utilizar sus manos para coger los recipientes.
6. Cada recipiente es una nota específica (tarea académica, parcial y final), y el balde final tendrá numerada la lista de notas del cero (00) al veinte (20).
7. Gana el equipo que al culminar los tres (3) minutos tenga la mayor cantidad de nota en su promedio final (recipiente).

## SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Trivia 'hipster'

### Descripción y bases del juego

1. Participan dos (2) de los ocho (8) integrantes de los equipos inscritos.
2. Cada equipo nombra a un *hipster*, que debe ser alguien que posea conocimientos generales bastante amplios. El resto del equipo realiza un sorteo a través del cual se define al *mainstream*.
3. Cada *mainstream* cuenta con diez (10) vidas.
4. Al *hipster* se le entregarán unos lentes grandes, y al *mainstream* una corbata y portafolio.
5. Durante cada turno, se dictará una pregunta a todos los equipos, y al sonar la señal todos los *hipsters* deberán correr y hacer sonar un timbre que estará ubicado al otro extremo. El primero en hacer sonar su timbre tiene la oportunidad de responder primero.
6. Si un *hipster* se equivoca al responder, se le da la oportunidad de responder al que tocó el timbre después que él.
7. Al final del turno, todos los *mainstream* cuyos *hipsters* no respondieron a la pregunta o se equivocaron al hacerlo, serán castigados con una coreografía que les dictará el Caballo Castigador y se les restará una vida.
8. Si el *mainstream* no obedece las órdenes del Caballo o si no está bailando de forma correcta, este podrá lanzarles tortazos en la cara.
9. El equipo ganador será aquel cuyo *mainstream* sea el único en poseer vidas restantes.

## SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Babel (jenga)

### Descripción y bases del juego

1. Se contará con la participación de dos (2) personas por equipo.
2. Habrá cuatro (4) mesas, con cuatro (4) participantes en cada mesa, en la que estarán ubicados dos (2) jugadores por cada lado.
3. Solamente se podrá utilizar una (1) mano para sacar una (1) ficha.
4. Si se empieza a mover una ficha, esta debe ser la que será retirada. Está permitido palpar los ladrillos en tanto no los muevan considerablemente.
5. El equipo que derrumbe la torre quedará automáticamente descalificado. El equipo ganador pasará a la siguiente ronda y así sucesivamente hasta que sólo quede un equipo.
6. Si alguna de las torres es derrumbada por motivos ajenos a la influencia de alguno de los participantes, la torre se rearmará y la partida será iniciada de nuevo.

## **SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | El Caballo Castigador (costales)**

### **Descripción y bases del juego**

1. Se contará con la participación de un (1) concursante por equipo.
2. Se les pedirá a los concursantes dar dos (2) vueltas al circuito establecido, saltando con las dos (2) piernas dentro de un costal.
3. El juez, quien será el hombre con cara de caballo, comunicará las reglas en juego.
4. Los jugadores deben relinchar como un caballo mientras avanzan; de no ser así, el hombre con cara de caballo les disparará agua.

## **SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Tri-kart (carrera de triciclos)**

### **Descripción y bases del juego**

1. Se contará con la participación de dos (2) concursantes por equipo.
2. Los participantes darán dos (2) vueltas a los cubitos, esquivando pelotas que serán lanzadas por los estudiantes.
3. La carrera será similar a una carrera de postas: habrá puntos específicos en donde otro miembro del equipo deberá relevar al concursante que está en el triciclo.
4. El primer equipo que haya cumplido todo el circuito será el ganador.

# SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | Sillatrónica (sillas musicales)

## Descripción y bases del juego

1. Se designarán dos (2) representantes por cada equipo.
2. Los participantes deberán dar vueltas alrededor de las sillas mientras haya música sonando, y tendrán que sentarse en ellas cuando la música se detenga.
3. El participante que no logre sentarse en alguna silla será descalificado. Las sillas serán retiradas al finalizar cada ronda.
4. Ganará el equipo cuyo concursante logre sentarse en la última silla.



## SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | ULIMATCH | ¿Qué me pongo? (buscaprendas)

### Descripción y bases del juego

1. Todos los integrantes del equipo participan.
2. Se les pedirá a los concursantes que busquen prendas específicas que el animador les solicitará (por medio de una voz en *off* que será reproducida mediante un parlante).
3. Cuando se anuncien las prendas que se deben buscar, todos los participantes deben estar reunidos frente al Caballo Castigador.
4. El primero que consiga la prenda solicitada ganará un (1) punto.
5. Los concursantes no podrán entregar prendas propias ni de los otros miembros del equipo.
6. El primer equipo que consiga cinco (5) puntos ganará el juego.