

SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | VIDEOJUEGOS

Descripción y bases generales

1. En la Semana Universitaria se llevarán a cabo torneos de cuatro (4) juegos distintos una vez por día del lunes 14 al jueves 17 de octubre.
2. Los jugadores podrán acercarse a las oficinas del ZEA (parque este, primer sótano) para inscribirse en el torneo de un determinado día y juego.
3. Los torneos empezarán a las 13.00 horas en el área de videojuegos.
4. Se proclamará un ganador diario por torneo que pasará a la final donde se enfrentará con los ganadores de los otros días.
5. Son cuatro (4) premios, entregado a cada uno de los finalistas de cada videojuego del torneo.
6. Las inscripciones son previas, solo pueden inscribirse a un día por juego; si después de ese día pierden, pueden volver a inscribirse a otro día, siempre y cuando haya cupo.
7. Las finales serán el día jueves 17 de octubre a las 13.00 horas. Los finalistas de cada día no pueden inscribirse en el mismo juego en un día distinto. Serán tres (3) finalistas distintos.
8. Antes y después del torneo habrá exhibición. El free to play funciona desde las 10am hasta las 6pm. Quien desee puede jugar, pero no será calificado para el torneo, a no ser que previamente se haya registrado. La suplantación está estrictamente prohibida.

Inscripciones:

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

Informes:

Semanauniversitaria@ulima.edu.pe

SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | VIDEOJUEGOS | Super Street Fighter IV: AE V.2012

Descripción y bases del concurso

1. Puedes traer tu propio mando o *arcade stick* para participar. En caso contrario, la organización proveerá un *dual shock 3*.
2. Doble eliminación: si te eliminan, puedes jugar una vez más en *losers*.
3. Bo3: el mejor de tres (3) peleas gana; cada pelea la gana el mejor de tres (3) *rounds*.
4. Gran final es Bo5.
5. El que gana la pelea no puede cambiar de personaje.
6. *Blind pick* opcional (por si uno de los jugadores lo solicita).
7. No se aceptarán tardanzas o faltas. Si un jugador al ser llamado no aparece, automáticamente será enviado a *losers*, y si no vuelve a aparecer cuando es solicitado de nuevo, será descalificado.
8. Ante cualquier clase de agresión física o verbal, el competidor o espectador será eliminado y retirado del local sin derecho a reclamo.
9. Habrá un máximo de dieciséis (16) inscritos por día.
10. En caso de que alguno presione *start* durante la partida, perderá ese *round*.

SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | VIDEOJUEGOS | Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Descripción y bases del concurso

1. Puedes traer tu propio mando o *arcade stick* para participar. En caso contrario, la organización proveerá un *dual shock 3*.
2. Doble eliminación: si te eliminan, puedes jugar una vez más en *losers*.
3. Bo3: el mejor de tres (3) peleas gana; cada pelea la gana el mejor de tres (3) *rounds*.
4. Gran final es Bo5.
5. El que gana la pelea no puede cambiar de personaje.
6. *Blind pick* opcional (por si uno de los jugadores lo solicita).
7. No se aceptarán tardanzas o faltas. Si un jugador al ser llamado no aparece, automáticamente será enviado a *losers*, y si no vuelve a aparecer cuando es solicitado de nuevo, será descalificado.
8. Ante cualquier clase de agresión física o verbal, el competidor o espectador será eliminado y retirado del local sin derecho a reclamo.
9. Habrá un máximo de dieciséis (16) inscritos por día.
10. En caso de que alguno presione *start* durante la partida, perderá ese *round*.

SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | VIDEOJUEGOS | Super Smash Bros. Melee

Descripción y bases del concurso

1. Solamente se jugará en *Final Destination*.
2. Será de 1 vs. 1.
3. Los jugadores pelearán con cuatro (4) *stocks*.
4. Puedes traer tu propio mando o *arcade stick* para participar; en caso contrario, la organización proveerá un *mando de nintendo gamecube*.
5. Doble eliminación: si te eliminan, puedes jugar una vez más en *losers*.
6. Bo3: el mejor de tres (3) peleas gana.
7. Gran final es Bo5.
8. El que gana la pelea no puede cambiar de personaje.
9. *Blind pick* opcional (por si uno de los jugadores lo solicita).
10. No se aceptarán tardanzas o faltas. Si un jugador al ser llamado no aparece, automáticamente será enviado a *losers*, y si no vuelve a aparecer cuando es solicitado de nuevo, será descalificado.
11. Ante cualquier clase de agresión física o verbal, el competidor o espectador será eliminado y retirado del local sin derecho a reclamo.

SEMANA UNIVERSITARIA 2013 | VIDEOJUEGOS | Pro Evolution Soccer 2014

Descripción y bases del concurso

1. Clima: soleado y despejado.
2. Condición (jugadores): flecha verde.
3. Estadio: *random*.
4. Cámara: elegida por jugadores (si no hubiera un acuerdo, se elegirá "Predefinida larga").
5. Velocidad del partido: 0.
6. Tiempo: diez (10) minutos primera llave, cinco (5) minutos el resto, diez (10) minutos la última llave.
7. Los partidos se darán en orden de llegada.
8. Los encuentros serán de un (1) solo partido con, tiempo extra y penales.
9. No se aceptarán tardanzas o faltas. Si un jugador al ser llamado no aparece, automáticamente será enviado a *losers*, y si no vuelve a aparecer cuando es solicitado de nuevo, será descalificado.
10. Ante cualquier clase de agresión física o verbal, el competidor o espectador será eliminado y retirado del local sin derecho a reclamo.