

Universidad de Lima | Semana Universitaria 2014

Ulimatch

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 (por ejemplo: Los Cobras, Los Necios, etcétera).
3. Los equipos sólo podrán participar una vez en cada uno de los diferentes juegos del Ulimatch, así hayan perdido en todos. No es obligatorio participar en todos los juegos, no obstante, tendrán menos oportunidades de generar puntaje.
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

Universidad de Lima | Semana Universitaria 2014

Juegos Ulimatch

Tri-Kart: Carrera de triciclos

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 de la ronda.
5. El juego se realizará con eliminación directa hasta llegar a la final.

Los humans buscaprendas: prendas

1. Participan todos los integrantes del equipo y uno de ellos será el modelo. Se colocarán vestidores.
2. Se realizarán cuatro (4) rondas con cuatro (4) equipos y una ronda final con los cuatro (4) ganadores de las rondas anteriores.
3. Se asignará a los concursantes un personaje y se les pedirá vestir a su modelo como ese personaje, del modo más estereotipado posible.
4. Los concursantes tienen un máximo de cinco (5) minutos para buscar las prendas necesarias y vestir al modelo de manera adecuada según el personaje asignado.
5. Los concursantes no pueden utilizar prendas que ya tengan, sino buscarlas entre el público. Se les asignarán algunos implementos (maquillaje, pelucas, etcétera).
6. No existe un número de prendas necesarias, pero mientras más esfuerzo se ponga en la caracterización, habrá más opciones de ganar.
7. El personaje caracterizado desfilará por una pasarela en la que el público decidirá quién tiene la mejor caracterización.
8. El grupo que reciba más aplausos del público gana la ronda.

Grito de guerra: sogá

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 un grito que los diferencie del resto de equipos. Su grito será efectuado antes y durante el juego, especialmente cuando estén jalando la sogá. En caso de que no se decidan por gritar, el caballo castigador los molestará hasta hacerlos perder.
5. Cada grito de guerra debe ser original y deberá ser mostrado antes de comenzar el juego. El equipo cuyo grito de guerra reciba menos aprobación del público recibirá castigos durante el juego (mientras jalan la sogá el público les tirará pelotitas de plástico).

Selfie maldito: circuito de obstáculos

1. Participan seis (6) integrantes por grupo.
2. Se trata de un circuito de juegos que está dividido en tres (3) fases.
3. La primera fase es una carrera de costales: un (1) representante por equipo deberá recorrer un tramo designado para poder pasar a la siguiente fase.
4. La segunda fase es el circuito de agua: tres (3) representantes por equipo deberán llenar cierta cantidad de agua dentro de un balde para poder pasar a la siguiente fase.
5. La tercera fase consiste en lo siguiente: el concursante, que apoya su mentón sobre la punta de un palo mientras el otro extremo está sobre el suelo, gira diez (10) veces sobre el eje del palo sin que este se le caiga del mentón; culminadas las diez (10) vueltas, el concursante corre hacia el caballo castigador y se toma un *selfie* con él. Hay un (1) representante por equipo.
6. Gana el equipo que culmine el circuito más rápidamente.

Amor³ (amor al cubo)

1. Se realizará el jueves 16 de octubre de las 12.00 a las 13.00 horas.
2. Se trata de un juego de trivias con preguntas de cultura general.
3. Participa un (1) representante por equipo.
4. Se realizarán cuatro (4) rondas con cuatro (4) participantes y una (1) ronda final para determinar al ganador.
5. Gana la ronda quien responda tres (3) preguntas correctas.
6. La ronda final será de modalidad diferente: cada participante tendrá diez (10) segundos para responder una pregunta; si se excede de ese lapso, un globo con talco se reventará encima de él.
7. Si un participante responde erróneamente una pregunta, recibirá un castigo de la “ruleta castigadora”.

¡Me pongo jarcor!

1. Se realizarán cuatro (4) rondas con cuatro (4) equipos en cada una.
2. Participarán tres (3) jugadores por cada equipo.
3. Dos (2) jugadores tendrán que atravesar un circuito haciendo carretilla para llegar a la canasta de globos, donde tendrán que reventar, entre los dos, uno de los globos sin ayuda de las manos.
4. Un (1) jugador vestido con disfraz de bebé estará esperando al final del circuito, bailando.
5. Los dos (2) jugadores deberán quitarle un (1) elemento del disfraz de bebé a su jugador finalizando el circuito.
6. El tercer jugador deberá aumentar la intensidad de su baile hasta llegar a ser “jarcor” conforme vaya dejando de ser un bebé.
7. Cuando el participante haya sido despojado de todas sus prendas de bebé, deberá correr a una mesa y escoger aleatoriamente dos (2) vestimentas “jarcor”, se las pondrá y luego deberá correr al micrófono y gritar: “¡Me pongo jarcor!”. El primero que diga el grito ganará.

Cachimbadas: improvisación

1. Participan de cuatro (4) a seis (6) integrantes como máximo por grupo.
2. Se jugarán cuatro (4) rondas eliminatorias en las que el público decidirá un ganador en cada ronda.
3. A cada equipo se le anunciará una frase sobre una situación determinada que nos haya sucedido a todos cuando fuimos cachimbos, y entre los miembros del equipo tendrán un (1) minuto para recrearla como si fuera una fotografía.
4. Los ganadores se decidirán gracias a la preferencia del público mediante aplausos, pifias, etcétera.

Fútbol burbuja

1. Jugarán un máximo de dieciséis (16) equipos, de seis (6) integrantes cada uno.
2. Se jugarán partidos eliminatorios de diez (10) minutos cada uno con dos (2) tiempos de cinco (5) minutos cada uno.
3. Se tendrá como ganador al equipo que acumule más goles a favor de su equipo.
4. En caso de haber empate, se decidirá a través de penales el ganador de cada eliminatoria.