

Bases Generales

Juegos Deportivos de Ingeniería
2023



SEDE

Universidad Adolfo Ibáñez - Viña del Mar

OCTUBRE, 2023

Índice

1. Introducción	2
2. Objetivos	3
2.1. Objetivo General	3
2.2. Objetivos Específicos	3
3. Organización	4
3.1. Universidades Participantes	4
3.2. Deberes y Derechos de la Universidad Anfitriona	4
3.2.1. Deberes	4
3.2.2. Derechos	5
3.3. Deberes y Derechos de las Universidad Participantes	5
3.3.1. Deberes	5
3.3.2. Derechos	6
4. Cuenta Pública	7
5. Inscripción y Acreditación	8
5.1. Inscripción	8
5.2. Acreditación	8
5.3. Participantes	9
6. Deportes	10
6.1. Deportes Categoría A	11
6.1.1. Fútbol Varones	11
6.1.2. Fútbolito Damas	12
6.1.3. Básquetbol Damas y Varones	14
6.1.4. Voleibol Damas y Varones	15
6.1.5. Balonmano Damas y Varones	17
6.1.6. Atletismo	18
6.1.7. Coreografía	21
6.1.8. Tenis de Mesa	22
6.1.9. Tenis	23
6.1.10. Rugby Seven	25
6.1.11. Natación	26
6.1.12. Ajedrez	28
6.1.13. Beach Volleyball	29
6.1.14. Cross Country	30
6.2. Deportes Categoría B	32
6.2.1. Pádel	32
6.2.2. Spikeball	33
6.2.3. Escalada	35
6.2.4. Juegos de la Ingeniería	37
6.2.5. Dodgeball	38

6.2.6. League of Legends	41
6.2.7. Valorant	44
6.2.8. FIFA 23	46
6.2.9. Fútbol Tenis	48
6.2.10. Póker	49
6.2.11. Batalla de Gallos	50
6.3. Deportes Categoría C	52
6.3.1. Taca Taca	52
6.3.2. Clash Royale	53
6.3.3. Teamfight Tactics	54
6.3.4. Catán	56
6.3.5. Just Dance	58
6.3.6. Dudo/Cachos	58
7. Sanciones	60
7.1. Incumplimiento de acuerdos previos a los JING	60
7.1.1. A) Sobre incumplimiento de acuerdos económicos	60
7.1.2. Comportamiento inadecuado durante el desarrollo de los JING	61
7.1.3. Infracciones de pactos pendientes tras la realización de los JING	62
8. Protocolo JING: Violencia y Abuso	63
8.1. Comisión reguladora JING	63
8.2. Definiciones	63
8.3. Procedimientos	66
8.4. Sanciones	66
9. Anexo	67



1. Introducción

Como ya se conoce por todo el mundo, la actividad física tiene un papel importante a lo largo de la vida de las personas. Se considera muy cercana la relación entre el deporte y la salud, creando esta una sensación de bienestar, y a su vez, evitando la aparición de enfermedades como el estrés o la ansiedad. No está de más decir, que dentro de nuestra comunidad universitaria y en especial dentro de nuestras carreras, estas enfermedades son cosa de todos los días.

La actividad deportiva, aparte de lo ya mencionado, tiene otros beneficios en las personas que lo practican, entre ellos se distinguen mejoras en el proceso de socialización, aporta significativamente en la confección de una autoestima más sólida, es esencial en los procesos mentales, promueve el buen desempeño académico y tiende a mejorar la calidad de vida las personas involucradas.

Se tiene registro que abstenerse a recibir estos beneficios es un grave error, ya que la falta de actividad junto con el sedentarismo son factores gatillantes de la aparición de un gran número de enfermedades crónicas como diabetes, hipertensión, obesidad, etc.

A raíz de esto como deportistas y futuros ingenieros, consideramos de gran importancia la necesidad de fomentar la práctica de actividad física, debido a los beneficios obtenidos en cualquier persona. Juegos de Ingeniería (JING), hace el llamado a participar activamente en los deportes y dinámicas, a cumplir el reglamento deportivo-conductual y a respetar a los demás asistentes.



2. Objetivos

2.1. Objetivo General

El objetivo principal de los JING es generar un espacio de encuentro entre las facultades de ingeniería de diversas universidades de Chile, en donde se fomente el compañerismo, trabajo en equipo, vida saludable y sana competencia. Todo esto con el fin de generar una comunidad de estudiantes de ingeniería en la que se puedan impregnar de las culturas de las distintas universidades, generando lazos y relaciones interpersonales entre los futuros colegas de profesión.

2.2. Objetivos Específicos

1. Generar un mayor sentido de pertenencia frente a cada universidad.
2. Incentivar la sana competencia deportiva entre las diferentes universidades.
3. Generar una instancia de distensión y encuentro entre los alumnos de ingeniería.
4. Crear lazos con las distintas universidades dándole un foco deportivo.
5. Conocer a distintos pares de ingeniería en Chile.
6. Hacer de las olimpiadas un evento deportivo de gran nivel esperando que crezca cada año y se convierta en un evento anual nacional.



3. Organización

3.1. Universidades Participantes

Las universidades participantes de la 8va versión de los Juegos Deportivos de Ingeniería 2023 son:

- Universidad Técnica Federico Santa María (Campus Santiago)
- Pontificia Universidad Católica de Chile
- Universidad de Chile
- Universidad de Concepción
- Universidad de los Andes
- Universidad Adolfo Ibáñez (Sede Viña del Mar)

Siendo esta última la universidad anfitriona para el año 2023.

3.2. Deberes y Derechos de la Universidad Anfitriona

3.2.1. Deberes

A continuación se exponen todos los deberes que debe cumplir la universidad anfitriona de los JING:

- Velar por la sana competencia y juego limpio.
- Enviar primera postulación como sede de Juegos con un plazo mínimo de 10 meses y máximo 1 año de antelación a la fecha del evento.
- Ser canal directo entre los alumnos de su universidad y los organizadores del evento.
- Dar aviso de los recintos a utilizar, y en caso de ser necesario, ofrecer opciones de movilización. Además, dar aviso del estado de dichas instalaciones, tanto deportivas como de alojamiento.
- Informar a todas las universidades participantes sobre la ubicación de centros de salud y locales de comida.
- Ofrecer un lugar seguro para la reserva de objetos de valor de los participantes.
- Enviar cuenta pública oficial a los organizadores de universidades participantes, detallando los gastos realizados.
- Entregar el cronograma del torneo al menos 2 semanas antes de su realización.

3.2.2. Derechos

A continuación se exponen todos los derechos de la universidad anfitriona de los JING:

- Contar con un equipo de staff de mínimo 3 personas y un máximo estimado por la coordinación de la misma universidad, con el fin de velar por el buen funcionamiento y uso de los espacios físicos.
- Tomar las medidas necesarias en casos de faltas extremas o no estipuladas hacia la ética de los JING y/o hacia la infraestructura de la misma universidad.
- Solicitar apoyo a coordinadores de universidades participantes para conseguir contacto de posibles auspiciadores.

3.3. Deberes y Derechos de las Universidad Participantes

3.3.1. Deberes

A continuación se exponen todos los deberes que deben cumplir todas las universidades participantes de los JING:

- Cumplir con los plazos estipulados para cancelar la cuota de participación equivalente a \$2.000.000, valor compuesto por \$1.900.000 correspondientes a inscripción y \$100.000 de backup que posee el fin de ser empleado para cubrir gastos ante algún imprevisto.

En caso de que no se requiera emplear el backup, el total acumulado será guardado en un fondo propio de los JING, con el fin de ser utilizado en la próxima versión de los juegos, siendo administrado por la nueva universidad organizadora.

- Entregar la lista de participantes con plazo máximo de 1 mes previo a la realización del evento. La inscripción debe detallar toda competencia a la que participe sus estudiantes, pues no se autorizará relleno en último momento (relleno=parche “porque sí”) a excepción de casos extremos que inhabiliten las condiciones mínimas de la actividad (lesiones, situaciones particulares graves).
- Contar con un equipo de staff de mínimo 3 personas y un máximo estimado por la coordinación de la misma universidad, con el fin de velar por el buen funcionamiento y uso de los espacios físicos junto al correcto desarrollo del torneo.
- Difundir la realización del evento en sus plataformas y establecimientos.
- Enfatizar la responsabilidad de cada estudiante participante sobre sus pertenencias personales.
- Velar por la buena conducta de sus deportistas, dentro y fuera de la competencia.
- Apoyar el proceso definido por la coordinación general de los JING y por los protocolos de la universidad implicada en aquellos casos asociados a acosos, discriminación, entre otros, en que se vea involucrado algún participante acreditado por los JING.

- Promover el apoyo a sus competidores en las distintas competencias, afiando los lazos entre su propia comunidad.
- Estar presentes en las ceremonias de inauguración y cierre, además de promover la asistencia a estas.

3.3.2. Derechos

A continuación se exponen todos los derechos de todas las universidades participantes de los JING:

- Contar con un equipo de staff de cantidad estimada por la coordinación de la misma universidad, con el fin de velar por la buena realización de la competencia. Este staff no debe ser participante del deporte supervisado.
- Apelar respecto a cualquier punto de la cuenta pública entregada por la universidad organizadora.
- Solicitar registro de resultados por competencia, con el fin de apelar en caso de que lo considere necesario.



4. Cuenta Pública

Una vez finalizados los JING, la universidad organizadora tiene el deber de enviar la cuenta pública oficial a los organizadores de las universidades participantes con un plazo de máximo 30 días después de terminado el evento. La cuenta pública es un archivo oficial que puede ser compartido con todos los participantes de los JING y tendrá los siguientes puntos:

- Instituciones participantes.
- Cantidad de asistentes y participantes detallados para cada actividad en total y por universidad.
- Resultados de las competencias y ganadores.
- Balance económico.
- Informe de disciplina y ética.
- Auspiciadores.
- Comentarios varios.

Posterior a la entrega de la Cuenta Pública se podrá apelar con respecto a cualquier punto y en caso de dudas se podrá investigar sobre el tema en cuestión con un plazo de 30 días luego de entregado el documento.



5. Inscripción y Acreditación

- Cuotas a pagar y sus plazos
- Quiénes pueden participar → ver casuísticas.
- Cómo, cuándo, dónde acreditarse.

5.1. Inscripción

La inscripción oficial de cada universidad se realiza mediante el pago de esta que corresponde a un valor de \$2.000.000, que contempla \$1.900.000 como inscripción y \$100.000 de backup. Este último valor es únicamente un respaldo en caso de que exista algún percance que requiera el uso de dinero. Para cancelar este monto se determinan las siguientes fechas:

Fecha de Pago	Cuota	Valor
31 de Mayo del 2023	1	\$1.000.000
30 de Agosto del 2023	2	\$1.000.000

Cuadro 1: Fechas y valores de cada cuota a pagar en los JING 2023.

Cada universidad participante, deberá entregar la nómina de deportistas antes del 30 de Septiembre del 2023, esta nómina debe registrar al menos: nombre, apellidos, año de ingreso a la universidad, carrera, deportes en que participa, necesidad de alojamiento y/o colación. Además, se debe enviar el **certificado de alumno regular**, con el fin de corroborar que los deportistas efectivamente son estudiantes de la casa de estudios.

5.2. Acreditación

Todos los participantes deben acreditarse al momento de llegar a la universidad anfitriona. Esto acreditará que son parte de los JING. Todos los participantes deben traer su carnet, pase escolar, credencial universitaria o documento que acredite su identidad. Sin alguno de estos documentos, no podrán participar de las actividades de los JING. Además, debe verificarse su identidad en la lista de alumnos entregada por la universidad correspondiente.

Al acreditarse, se entregará una entrada que deberán conservar durante los días de competencia hasta la ceremonia de finalización. Es deber de cada alumno guardar la entrada y asumir la responsabilidad en caso de pérdida. La entrada de deportista incluye: Derecho a usar dependencias de la universidad y derecho a participar en competencias.

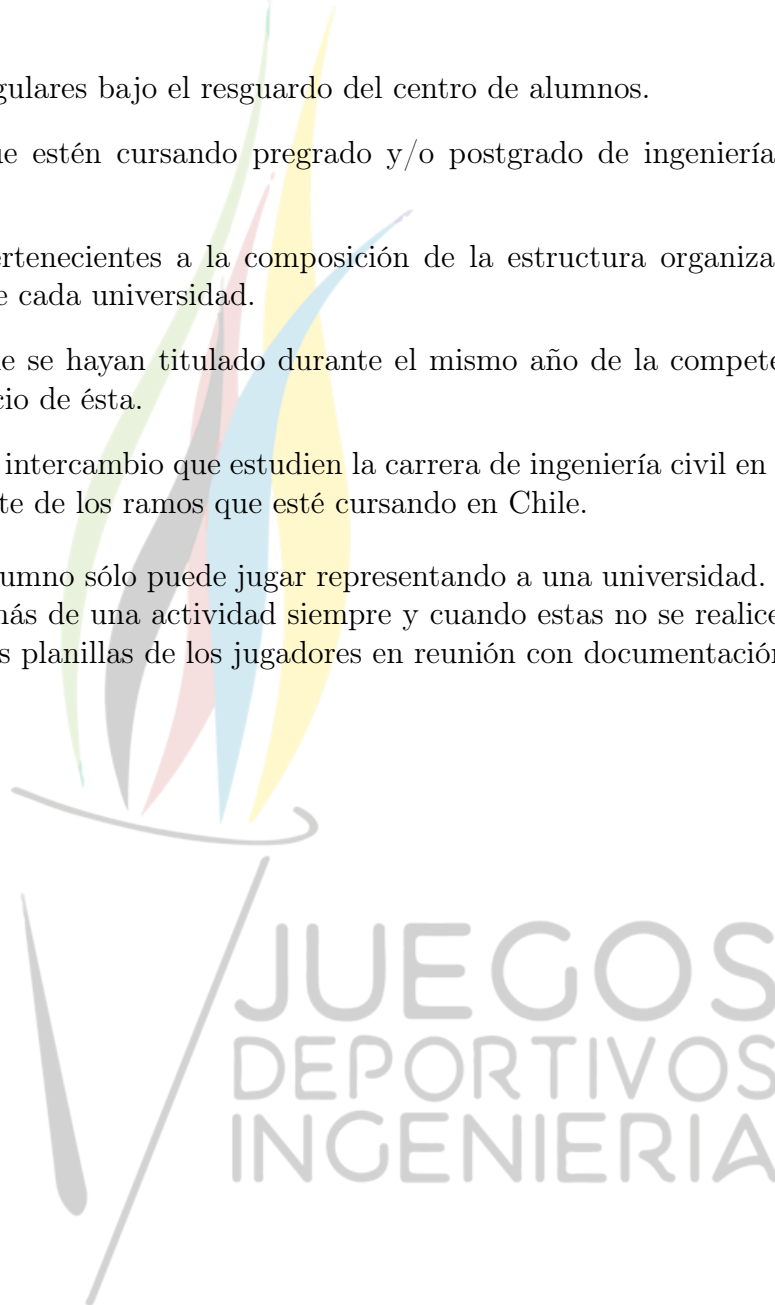
En caso de inscripciones fraudulentas, la universidad organizadora tomará las medidas y sanciones que estime conveniente.

5.3. Participantes

En los Juegos Deportivos de Ingeniería - JING 2023, pueden participar las siguientes personas:

- Alumnos regulares bajo el resguardo del centro de alumnos.
- Alumnos que estén cursando pregrado y/o postgrado de ingeniería de la respectiva universidad.
- Alumnos pertenecientes a la composición de la estructura organizacional interna de ingeniería de cada universidad.
- Alumnos que se hayan titulado durante el mismo año de la competencia, antes de la fecha de inicio de ésta.
- Alumnos de intercambio que estudien la carrera de ingeniería civil en su país de origen, independiente de los ramos que esté cursando en Chile.

Además, un alumno sólo puede jugar representando a una universidad. Los participantes pueden estar en más de una actividad siempre y cuando estas no se realicen en paralelo. Se deberá aprobar las planillas de los jugadores en reunión con documentación certificada.



6. Deportes

Dentro de las competencias a realizar en los **JING 2023**, existen 3 categorías: A, B y C, que asignan puntajes diferentes dentro de la competencia. Esta clasificación va desde la más competitiva (deportes categoría A) hasta la más recreativa (deportes categoría C).

A continuación se presentan los puntajes asignados según posición y categoría respectiva.

Posición	Puntuación		
	Categoría A	Categoría B	Categoría C
1°	2000	1300	900
2°	1400	1000	700
3°	1000	800	500
4°	700	600	400
5°	400	300	250
6°	200	100	150
7°	100	50	100
8°	50	10	0

Cuadro 2: Puntajes asignados por posición y categoría deportiva.



6.1. Deportes Categoría A

6.1.1. Fútbol Varones

Recinto:

Cancha principal Colegio SSCC- Av. Padre Hurtado 1520, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 11 personas en el campo de juego, con un mínimo de 8 jugadores en cancha y un máximo de 12 personas en la banca. Además, se podrá inscribir por equipo un mánager, que puede ser el mismo capitán del equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato grupos. Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar del grupo A con el 2do del grupo B y el 2do de grupo A contra el 1ero del grupo B, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
1	Empatado
0	Perdido

Las posiciones se ordenan según puntaje, y en caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Diferencia de Goles totales
- Mayores Goles a favor
- Cantidad de Tarjetas Amarillas
- Cantidad de Tarjetas Rojas
- Sorteo.

Las posiciones entre el 5to lugar y resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma nacional universitaria vigente (FIFA). En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente. Los encuentros tendrán una duración de 30 min por lado. Con un medio tiempo de 5 minutos. El calentamiento se debe realizar fuera de la cancha. En caso de ocurrencia de W.O. el partido se estimará con un resultado de (3-0) en contra el equipo que no se presente a tiempo. Se podrán realizar como máximo 5 cambios por partido.

Para cada encuentro del campeonato, **los puntajes se asignan de la siguiente forma:** Partido ganado 3 puntos, partido empatado 1 punto y partido perdido 0 puntos. De existir empate en la final o tercer y cuarto lugar, habrá un alargue de 10 min por lado sin descanso. De persistir el empate el partido se define con ronda de 5 penales por equipo alternados. Si al cabo de esta ronda el empate persiste, continúa la instancia de ejecución de penales, pateando un penal por equipo hasta definir.

Para participar en este evento será exigencia que cada equipo se presente de manera uniformada con camisetas enumeradas, shorts o pantalones deportivos, medias largas, canilleras y zapatos de fútbol. Además, en el caso del arquero se exigirá el uso de guantes adecuados. Quedarán prohibidos los toperoles de fierro. Cada participante del equipo debe estar uniformado de igual manera a excepción del arquero.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos dos balones inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y arcos con redes en buen estado. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.1.2. Futbolito Damas

Recinto:

Cancha principal UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 7 personas en el campo de juego, con un mínimo de 6 jugadoras en cancha con un máximo de 7 personas en la banca. Además, se podrá inscribir por equipo un mánager, que puede ser el mismo capitán del equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato grupos. Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar del grupo A con el 2do del grupo B y el 2do de grupo A contra el 1ero del grupo B, para luego definir 3er y la final con los ganadores de

los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
1	Empatado
0	Perdido

Los primeros de cada grupo juegan contra los segundos del grupo contrario en semifinales. Las posiciones de cada grupo se ordenan según puntaje, y en caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Diferencia de Goles totales
- Mayores Goles a favor
- Cantidad de Tarjetas Amarillas
- Cantidad de Tarjetas Rojas
- Sorteo.

Las posiciones entre el 5to lugar y resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente para cada disciplina. Los encuentros tendrán una duración de 25 min por lado. Con un medio tiempo de 5 minutos para la fase de grupos, la final y 3er y 4to lugar. En cada encuentro se podrán realizar cambios ilimitados por equipo, permitiendo el reingreso de jugadoras en el mismo partido. En caso de ocurrencia de W.O. el partido se estimará como un (4-0) en contra el equipo que no se presente a tiempo. En caso de la final y de la definición del 3ro y 4to lugar, si se presenta un empate, existirá un tiempo de alargue de 5 min por lado, de persistir el empate, el ganador del partido se definirá con ronda de 3 penales por equipo alternados. Si al cabo de esta ronda el empate persiste, continúa la instancia de ejecución de penales, pateando un penal por equipo hasta definir. Para cada encuentro del campeonato, los puntajes se asignan de la siguiente forma: Partido ganado 3 puntos, partido empatado 1 punto y partido perdido 0 puntos.

Para participar en este evento será exigencia que cada equipo se presente de manera uniformada con camisetas enumeradas, shorts o pantalones deportivos, canilleras y calzado deportivo. Además, en el caso del arquero se exigirá el uso de guantes adecuado.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos dos balones inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y arcos con redes en buen estado. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.1.3. Básquetbol Damas y Varones

Recinto:

Gimnasio St Dominics - 2 oriente 575, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por dos equipos, uno masculino y otro femenino. En cada equipo participan 5 personas en el campo de juego, con un máximo de 7 personas en la banca. Además, se podrá inscribir por equipo un mánager, que puede ser el mismo capitán del equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será conformado por 2 grupos, en donde los 2 primeros de cada grupo clasificarán a semifinales. Luego, las semifinales se conformaran entre el primero del grupo A con el segundo del grupo B, y el segundo del grupo A con el primero del grupo B. Los perdedores de estas llaves jugarán el tercer y cuarto puesto, mientras los ganadores jugarán la final.

Puntuación	Situación de Partido
2	Ganado
0	Perdido

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Diferencia de puntos.
- Mayores puntos a favor.
- Sorteo.

Las posiciones entre el 5to y el resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo en el campeonato, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente (FIBA), salvo las excepciones mencionadas en las presentes bases. En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

Se jugarán 4 cuartos, los encuentros tendrán una duración de 10 min por cuarto semi-cronometrados. Con un tiempo entre cuartos de 2 minuto y un medio tiempo de 5 minutos. En cada cuarto cada equipo tendrá posibilidad de pedir un tiempo técnico de 30 segundos acumulables por periodos. En caso de tiempo extra, este será de 5 minutos semi-cronometrados.

Final y partido por el 3ro y 4to lugar: se jugarán 4 cuartos, los encuentros tendrán una duración de 10 min por cuarto semi-cronometrados, en los dos últimos cuartos los dos minutos finales serán cronometrados. Con un tiempo entre cuartos de 2 minuto, y un medio tiempo de 5 minutos. En cada cuarto cada equipo tendrá posibilidad de pedir un tiempo técnicos de 45 segundos acumulables por periodos. En caso de over time, este será de 5 minutos no-cronometrados.

En ambas fases se debe respetar la posesión de 24 segundos, y luego de tocar el aro se renueva 14 segundos de posesión. En cada encuentro se podrán realizar cambios ilimitados por equipo. Permitiendo el reingreso de jugadores en el mismo partido siempre y cuando este no haya salido por faltas o doble técnico. Además, se jugará con cuartos libres, es decir, un jugador puede jugar todos los tiempos del partido. En caso de ocurrencia de W.O. el partido se estimará como un (30-0) en contra el equipo que no se presente a tiempo.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos dos balones inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y aros con redes en buen estado. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.1.4. Voleibol Damas y Varones

Recinto:

Canchas Colegio SSCC y St Dominic - Av. Padre Hurtado 1520, Viña del Mar y 2 oriente 575, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por dos equipos, uno masculino y otro femenino. En cada equipo participan 6 personas en el campo de juego, con un máximo de 8 personas en la banca. (hasta 14 personas inscritas por equipo). Cada equipo puede inscribir a dos jugadores líberos dentro de los 14 inscritos. Además, se podrá inscribir por equipo un mánager (que puede ser el mismo capitán del equipo).

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato grupos. Dependiendo del tiempo y canchas a

disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar del grupo A con el 2do del grupo B y el 2do de grupo A contra el 1ero del grupo B, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
2	Ganado
1	Perdido

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Cantidad de set ganados
- Mayor cantidad de puntos
- Diferencia de puntos totales
- Sorteo

Las posiciones entre el 5to y el resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo en el campeonato, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente según la FIVB. En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

Los encuentros se realizarán al mejor de tres sets, donde los dos primeros se juegan a 25 puntos y el tercero a 15 puntos, ambos con diferencia de 2 puntos. Con un tiempo entre sets de 5 min. El calentamiento en cancha consta solamente de 3 minutos de ataque por 4, 3 minutos de ataque por 2 y 3 minutos de saque. En cada set se podrán realizar máximo 6 cambios por equipo sin considerar al jugador líbero. Permitiendo el reingreso de jugadores en el mismo partido.

En caso de ocurrencia de W.O. el partido se estimará como un (2-0) en sets y de (25-0) cada uno, en contra el equipo que no se presente a tiempo.

Logística e Implementación

La entidad organizadora dispondrá del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, lo que incluye al menos dos balones de voleibol inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.1.5. Balonmano Damas y Varones

Recinto:

NOMBRE - DIRECCIÓN

Participantes

Cada delegación estará compuesta por un mínimo de 7 deportistas inscritos por equipo, y un máximo de 16. Además, se podrá inscribir un entrenador por equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato liga, es decir, todos contra todos. Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar contra el 4to lugar y el 2do lugar contra el 3ero, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
2	Ganado
1	Empatado
0	Perdido

Los primeros de cada grupo juegan contra los segundos del grupo contrario en semifinales. Las posiciones de cada grupo se ordenan según puntaje, y en caso de existir empate el criterio será el siguiente:

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Diferencia de goles totales.
- Mayores goles a favor.
- Sorteo.

Las posiciones entre el 5to y el resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo en el campeonato, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma nacional universitaria vigente (FENAUDE). En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

- Cada partido se jugará en dos tiempos de 20 minutos por 5 descanso.

- En caso de empate en semifinales, 3er lugar y/o final, se jugarán dos prórrogas de 5 minutos por 1 de descanso. En caso de persistir el empate se utilizarán los lanzamientos penales los cuales serán realizados según reglamento FENAUDE.
- Si un equipo no se presenta a la hora se determinará W.O y perderá 20-0.
- El calentamiento previo al encuentro consta 10 minutos.

Logística e Implementación

La entidad organizadora dispondrá del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, lo que incluye al menos dos balones de balonmano inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.1.6. Atletismo

Recinto:

Cancha SSCC - Av. Padre Hurtado 1520, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación deberá inscribir 4 participantes por prueba de velocidad, de los cuales deben ser como máximo 2 varones y como máximo 2 damas, 10 participantes por posta de los cuales 5 son damas y 5 son varones (4 participantes en competencia y uno de reserva) y 4 competidores en salto, 2 deben ser varones y 2 deben ser damas. Se podrán inscribir un máximo de 25 participantes en atletismo. Cabe destacar que los atletas pueden participar en más de una prueba, inclusive todas. Además, se permitirá inscribir por equipo un director técnico (un equipo corresponde al de las damas y otro al de los varones).

Modalidad Campeonato

Las pruebas que se realizarán son las siguientes:

- 100m planos.
- 200m planos.
- 400m planos.
- 800m planos.
- 4x100m posta.
- Salto largo.

Para las carreras de velocidad (100, 200, 400 y 800 metros planos) se realizan series dependiendo de la cantidad de competidores inscritos, en las que competirán entre 6 a 8 atletas. Clasifican a la final los 8 competidores con el menor tiempo de clasificación, los cuáles serán controlados por los jueces de la competencia. Para la segunda etapa y última, los 8 participantes restantes deben realizar de nuevo la misma prueba para determinar los puntajes finales. El orden de las pistas se realizará dependiendo de los tiempos de clasificación.

Para la posta se realizará un sorteo mediante una tómbola para definir las pistas de cada universidad. Si se realiza una salida en falso, el equipo queda en último lugar. Si más de un equipo sale en falso, el primero en realizar la falta queda en último lugar, los otros equipos pueden volver a participar. El testimonio dará igual con qué mano se entregue. Si la pista que se utiliza tiene menos de 8 pistas, se dividirán en dos series.

Para la competencia de salto largo, la medida se toma desde el borde más cercano de la marca en la arena, respecto a la línea de despegue, dejada por cualquier parte del cuerpo de la persona que realizó el salto. Cada participante tendrá derecho a tres intentos y los ocho mejores participantes (los mejores saltos) pasarán a la final en la cual realizarán otros tres intentos de mejora, el resto queda fuera de competencia. Estos 8 clasificados a la final se ordenarán de manera descendente, siendo el primer clasificado el último en saltar y el último en clasificar el primero en saltar. El tiempo que se dispone para realizar los intentos es de un minuto y de dos minutos en las fases finales de competición. Estas mediciones deben ser realizadas por los jueces de la competencia. El salto se considera nulo si el competidor:

- Toca el indicador (la huella queda marcada en la superficie blanda).
- Salta desde fuera de la plancha de despegue.
- Realiza una voltereta.
- Toca el terreno fuera del área de aterrizaje dejando una marca más cercana a la línea de despegue que la que dejó en el banco de arena.
- Camina de espaldas por el área de aterrizaje.
- Supera el tiempo estipulado para realizar el salto.

Normas Técnicas

Para participar en este evento será exigencia que cada equipo se presente con vestimenta deportiva (Shorts, calzas, polera deportiva, zapatillas, etc.). El control de las carreras estará a cargo de 9 jueces por carrera en velocidad, uno para medir la partida y otros 8 para medir el tiempo de cada corredor, mientras que el salto largo estará a cargo de 2 jueces. Los jueces son la máxima autoridad en la pista. En consecuencia, sus fallos son inapelables. Los delegados debidamente acreditados registraran en una planilla a sus corredores 10 minutos antes de cada carrera. En caso de que dos participantes empaten en tiempo (lleguen al mismo tiempo), se asignará el mismo puntaje a ambos. En caso de que dos o más corredores salgan en falso, el primero en realizar esta falta será descalificado, el resto podrá seguir en competencia (se

reanuda la carrera). Las pistas se repartirán según el tiempo de referencia mandado por cada participante antes del evento. La distancia de la carrera será medida desde el borde de la línea de salida más alejada de la meta, hasta el borde de la línea de llegada más cercana a la salida.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de las competencias. Esto incluye pista de ceniza o carpeta en buen estado, testimonios (Es un cilindro liso y hueco con un diámetro de 12 mm, 30 cm de longitud y un peso de 50 g. Puede ser de madera, metal o plástico), tabla de batida, tabla indicadora de plastilina, zona de caída en buen estado, reloj cronómetro, silbatos, tacos de salida y jueces. Existirá un tiempo para calentamiento donde cada participante se hace responsable de realizarlo.

Sanciones específicas

Para las carreras de velocidad, un corredor puede ser descalificado por:

1. Partida en falso.
2. Invadir la pista o evitar el paso de otro competidor.
3. Invalidar el carril de otro corredor.

Para la posta, un corredor puede ser descalificado por:

1. Correr sin testimonio en la mano.
2. Dejar caer el testimonio (se puede recoger si el rival ya pasó o está lejos para no obstaculizar).
3. Hacer un inadecuado intercambio de relevo (entrega de testimonio fuera de la zona de entrega).
4. Adelantar a otro competidor incorrectamente.
5. Evitar el paso de otro competidor.
6. Obstaculizar intencionalmente, o de cualquier otra forma interferir con otro competidor.
7. Salida en falso.

Para salto largo, un participante puede ser descalificado por:

1. Si el participante interfiere intencionalmente en el salto de otro competidor.
2. Si tiene actitudes antideportivas.

6.1.7. Coreografía

Recinto:

Hall A UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad deberá inscribir un equipo mixto de mínimo 8 personas y máximo de 16. Debe haber un capitán del equipo que debe ser uno de los participantes. Si la delegación lo desea, pueden presentarse con un coreógrafo.

Modalidad Campeonato

La competencia se realizará en modalidad de presentaciones. El orden de estas se determinará por sorteo en el lugar. El resultado de la competencia se entregará al final de la misma, en donde cada juez asignará puntuación de 0 a 10 entre las delegaciones. Dichos jueces son personas seleccionadas por la universidad anfitriona.

Normas Técnicas

Para participar se deben considerar y cumplir las siguientes indicaciones:

1. Se pedirán 3 estilos diferentes, los cuales deben durar mínimo 30 segundos. Estos deben ser informados una semana antes de la competencia a la Universidad sede.
2. En caso de exceder el tiempo de presentación o no cumplir el mínimo, por cada 10 segundos, se descontarán 10 puntos del total obtenido.
3. El jurado conformado evaluará las presentaciones de 0 a 10 bajo los siguientes criterios:
 - a) **Originalidad/Creatividad:** Cada pieza coreográfica debe ser inspiración propia y reflejarla en su coreografía grupal.
 - b) **Complejidad:** Trata de la variedad y calidad de movimientos, secuencias, etc. También se evaluará la musicalidad e interpretación correcta de los recursos grupales.
 - c) **Calidad/Coordinación:** Habla completamente de la correcta y coordinada interpretación de los movimientos realizados grupalmente.
 - d) **Dominio de él o los estilos:** Ejecuta correctamente cada movimiento, de tal manera que quede reflejado en la presentación la presencia de distintos estilos (cambios de música, pasos, etc.).

Logística e Implementación

La presentación debe durar 4 a 5 minutos, además contarán con 5 minutos tanto para montar y desmontar escenografía en caso de tenerla. **La delegación debe enviar la pista a utilizar, 48 horas antes del día de presentación.**

6.1.8. Tenis de Mesa

Recinto:

Hall A UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad deberá inscribir un equipo compuesto por mínimo 2 participantes (1 mujer, 1 hombre) o máximo 6 (2 mujeres, 2 hombres, 2 reservas). La competencia contará con 3 categorías: duplas mixtas, individual femenino e individual masculino. Debe haber un capitán del equipo que debe ser uno de los 4 participantes.

Cada equipo debe presentarse de manera uniformada, con indumentaria deportiva y calzado adecuado para jugar y deberán poseer el mismo color de camisetas de su equipo. Además, cada participante debe presentarse con una paleta de tenis de mesa a cada encuentro.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato grupos. Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar del grupo A con el 2do del grupo B y el 2do de grupo A contra el 1ero del grupo B, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
1	Perdido

En caso de existir empates, se procederá a contabilizar sets ganados, luego los puntos por set y finalmente las tarjetas.

Cada encuentro de la fase de grupos se jugará al mejor de 5 sets de 11 puntos, mientras que los en caso de partidos de la fase final se jugarán al mejor de 5 sets de 11 puntos cada uno. En caso de deuce, el ganador será aquel que llegue a los 14 puntos primero. En caso de ocurrencia de W.O. el partido se estimará como un (2-0) en sets y de (11-0) cada uno, en contra el equipo que no se presente a tiempo.

Las posiciones finales de la competencia se decidirán por la sumatoria de puntos obtenidas por cada categoría (dupla mixta e indivual femenino y masculino), siendo la tabla de puntuación la siguiente:

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente para cada disciplina. En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

Posición	Puntaje
1°	20
2°	18
3°	16
4°	14
5°	10
6°	7
7°	5
8°	0

Cuadro 3: Puntajes asignados por posición en las 3 categorías del torneo de tenis de mesa.

1. Saque: : El equipo que parte sacando se define por sorteo. Los saques se alternan cada dos puntos. Los saques son libres y se debe levantar la pelota máximo unos 20cm.
2. En el caso del dobles:
 - a) Golpe alternado: dentro de cada jugada los participantes de la pareja deben alternarse para golpear la pelota. En caso de que un jugador golpee la pelota dos veces seguidas pierde el punto en juego.
 - b) Saque: Los saques deben ser cruzados, sacando de la derecha.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos tres pelotas en buen estado para el partido, mesas de calidad y malla en buen estado.

Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propias paletas y pelotas de tenis de mesa.

6.1.9. Tenis

Recinto:

Avenida Jorge Montt 12100, Club Naval de Campo Las Salinas

Participantes

Cada delegación estará compuesta por un mínimo de 2 deportistas (un hombre y una mujer) inscritos por equipo, y un máximo de 6 (2 hombres, 2 mujeres y 2 reservas). Además, se podrá inscribir un entrenador por equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato se basará en una primera etapa de grupos, en la cual los cabeza de serie serán la universidad sede y la campeona del año anterior. Cada grupo estará conformado por 3 equipos, donde los primeros lugares de cada grupo competirán en la final, mientras que los segundos disputarán el tercer y cuarto puesto en la tabla general. Cada serie de partidos comprenderá 3 encuentros: un partido individual masculino, un partido individual femenino y un partido de dobles mixto. Los partidos se desarrollarán al mejor de 3 sets, siendo el tercer set un super tie-break. El equipo que gane más encuentros logrará la victoria correspondiente para su universidad y se le asignará un puntaje según la tabla que se presenta.

Puntuación	Situación de Partido
2	Gana 2-0 o 2-1
1	Pierde 1-2
0	Pierde 0-2

Cuadro 4: Puntajes asignados del torneo de tenis.

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Enfrentamiento directo
- Mayor cantidad de partidos ganados en todas las series jugadas.
- Mayor cantidad de sets ganados en todas las series jugadas.
- Mayor cantidad de juegos ganados en todas las series jugadas.

Normas Técnicas

- Los encuentros se jugarán a tres sets regulares (6 juegos) con tie break y super tie break al 3er set. En caso de la final el 3er set será un set regular con tie break.
- Si un equipo no se presenta a la hora se determinará W.O y perderá por doble 6-0.
- El calentamiento previo al encuentro consta 5 minutos.

Logística e Implementación

La entidad organizadora dispondrá del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, lo que incluye al menos tres pelotas de tenis en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado.

Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propias pelotas.

6.1.10. Rugby Seven

Recinto:

Avenida Jorge Montt 12100, Club Naval de Campo Las Salinas

Participantes

Cada delegación estará compuesta por un mínimo de 6 jugadores inscritos por equipo, y un máximo de 13. Además, se podrá inscribir un entrenador por equipo.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato liga, es decir, todos contra todos. Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar contra el 4to lugar y el 2do lugar contra el 3ero, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
2	Empate
1	Perdido

Cuadro 5: Puntajes asignados de rugby 7.

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Mayor cantidad de partidos ganados
- Diferencia de puntos totales
- Mayor cantidad de puntos anotados en todos los partidos jugados
- Sorteo

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma nacional universitaria vigente (FENAUDE). En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

- Los encuentros tendrán una duración de 7 por lado, con un medio tiempo 2 minutos para el campeonato.

- En cada encuentro se podrán realizar cambios ilimitados por equipo (permitiendo el reingreso de jugadores en el mismo partido).
- Si un equipo no se presenta a la hora se determinará W.O (0 puntos) y con un resultado 28-0 en contra.
- El calentamiento previo al **primer** encuentro consta de 10 minutos. El resto de calentamientos se debe hacer mientras se juegan los otros partidos.
- En caso de la final y de la definición del 3ro y 4to lugar, si se presenta un empate, existirá un tiempo de alargue de 5 min por lado, de persistir el empate, el ganador del partido se definirá con ronda de 3 penales por equipo alternados. Si al cabo de esta ronda el empate persiste, continúa la instancia de ejecución de penales, pateando un penal por equipo hasta definir.

Logística e Implementación

La entidad organizadora dispondrá del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, lo que incluye al menos dos balones de rugby en buen estado para el partido, canchas de calidad y todos los implementos necesarios.

Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propias pelotas.

6.1.11. Natación

Recinto:

Piscina Colegio St Dominic - 2 oriente 575, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación deberá inscribir de 1 a 3 nadadores varón y 2 a 3 nadadores damas por prueba, cada nadador puede participar máximo en 3 pruebas individuales más relevos por etapa. Se permiten nadadores que participen sólo en relevos. Se podrá tener un máximo de 15 participantes en natación. Además, se permitirá inscribir por equipo un director técnico (un equipo corresponde al de las damas y otro al de los varones) y un ayudante de dirección.

Sobre la **vestimenta**, para participar en este evento **será exigencia que cada equipo se presente con traje de baño** (mujeres completo/hombres sunga o apretado). Además, será obligatorio el uso de gorro de natación. Los lentes de natación son opcionales.

Se cronometrará el tiempo de cada nadador. Según este tiempo se posicionarán los nadadores en la tabla de posiciones (de 1^a a 8^a).

Modalidad Campeonato

Las pruebas de natación que habrá serán:

- 50 metros libres
- 50 metros espalda
- 50 metros mariposa
- 50 metros pecho
- 100 metros combinados
- Relevé 4x50m estilo libre (por género y mixto)
- Relevé 4x50m estilo combinado (por género y mixto)

La modalidad de las competencias serán las regidas por las normas internacionales de las pruebas y los tiempos son los siguientes:

- 30 min de calentamientos
- 10 min de preparación (post calentamiento)
- 4 min aprox por serie individual (50 m)
- 15 min aprox por prueba individual (Damas y Varones)
- 20 min aprox por prueba combinada (Damas y Varones)

Normas Técnicas

La partida será dada por el juez de largada, donde los participantes deberán estar tras una línea demarcada en la piscina y solo podrán cruzarla luego de que el juez de inicio a la competencia. El nadador finalizará la prueba cuando toque con sus manos el borde de la piscina. En caso de que dos participantes empaten en tiempo, se asignará el mismo puntaje a ambos.

Las pistas se repartirán según el tiempo de referencia mandado por cada participante antes del evento.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de las competencias. Esto incluye canastos para dejar implementos de los nadadores, reloj cronómetro y juez de partida. Existirá un tiempo para calentamiento donde cada participante se hace responsable de realizarlo.

6.1.12. Ajedrez

Recinto:

Casino UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 2 personas inscritas por equipo.

Modalidad Campeonato

El campeonato es en modalidad por equipos. Cada equipo lo componen dos jugadores, identificados previamente como tablero uno y tablero dos. El Torneo se realizará en formato Round Robin, es decir, todos contra todos. Se jugarán siete rondas. Cada partida tendrá una duración de 5 minutos por jugador. Los lugares se definen en función de los puntos obtenidos por los equipos luego de las siete rondas, con la siguiente puntuación:

- Match ganado: 2 puntos
- Match empatado: 1 punto
- Match perdido: 0 puntos

RONDA	MESA 1	MESA 2	MESA 3	MESA 4
1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-5	6-4	7-3	1-2
3	2-8	3-1	4-7	5-6
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5	3-8	4-2	5-1	6-7
6	8-7	1-6	2-5	3-4
7	4-8	5-3	6-2	7-1

Cuadro 6: Torneo ajedrez.

Emparejamiento

Para realizar el emparejamiento, se sortea aleatoriamente un número del 1 al 7 a cada equipo, y luego se procede como indica la tabla.

Consideraciones: En la primera ronda 1-8 significa que el equipo 1 se enfrenta al equipo 8. De la siguiente forma:

- E1 Tablero 1 (blancas) vs E8 Tablero 1 (negras)
- E1 Tablero 2 (negras) vs E8 Tablero 2 (blancas)

Notar que en ningún caso los dos miembros de un equipo jugarán con los mismos colores.

Método de desempate

1. Resultado individual entre los equipos empatados.
2. Rendimiento de los jugadores. (suma de puntos individuales).
3. Match de definición.

Normas Técnicas

Se regirán por las normas internacionales de Ajedrez.

Logística e implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye tableros con todas sus piezas para cada juego y un reloj para cada partido, además de sillas y mesas para poder realizar su juego.

6.1.13. Beach Volleyball

Recinto:

Avenida Jorge Montt 12100, Club Naval de Campo Las Salinas

Participantes

3 duplas por delegación: femenina, masculina y mixta. Se pide que la nómina sea de mínimo 4 personas (2 hombres y 2 mujeres) y de máximo 8. En ésta última, es posible que un competidor tanto masculino como femenino puedan participar. Cada dupla debe tener un capitán asignado y además pueden contar o no con su propio director técnico (DT) o bien uno común para la delegación.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será conformado por 2 grupos, en donde los 2 primeros de cada grupo clasificarán a semifinales. Luego, las semifinales se conformaran entre el primero del grupo A con el segundo del grupo B, y el segundo del grupo A con el primero del grupo B. Los perdedores de estas llaves jugarán el tercer y cuarto puesto, mientras los ganadores jugarán la final.

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
1	Perdido

En caso de existir empates, se procederá a contabilizar sets ganados, luego los puntos por set, después diferencia de puntos totales y por último, sorteo.

Posteriormente, se decidirá la posición general de cada universidad sumando los puntajes obtenidos en cada categoría.

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente según la FIVB. En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán informadas por el árbitro correspondiente.

Todos los partidos serán al mejor de 3 sets, los primeros 2 hasta los 21 puntos, mientras que el último hasta los 15, considerando además un deuce de diferencia de 2 puntos. Habrá cambio de lado cada 7 puntos en aquellos sets de 21 puntos y cada 5 puntos en el set corto (15 puntos). Además, se contará con 2 tiempos por set de 30 segundos, que debe ser pedido únicamente por el DT o el capitán de la dupla. Por otro lado, el calentamiento previo al encuentro consta de 10 min.

En caso de W.O se considerará que el equipo que se presenta, gana 2-0, con un marcado de 21-0 cada uno.

Logística e Implementación

La entidad organizadora dispondrá del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, lo que incluye al menos dos balones de beach volleyball inflados y en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado.

Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.

6.1.14. Cross Country

Recinto:

Circuito UAI , Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 1 hombre y 1 mujer. Además, cada equipo podrá contar con un mánager.

Modalidad del campeonato

La modalidad será una corrida que premiará con medallas a los 3 primeros lugares, pero en cuanto a los puntajes otorgados. El puntaje se da de igual forma para categoría damas y categoría varones en forma independiente. Llegando, una misma universidad, a obtener por ejemplo 10.000 puntos si esta gana primer lugar en ambas categorías.

Normas Técnicas

La partida será dada por el juez de largada, donde los participantes deberán estar tras la línea de partida y solo podrán cruzarla luego de que el juez de inicio a la competencia.

Cualquier atajo de pista tomado por los participantes será sancionado con la expulsión de la competencia de ese participante, sin perjudicar al equipo completo. Los participantes podrán ingresar a la competencia solo hasta 5 minutos luego de dar inicio a la largada, después de ese tiempo el participante no puntuará para el equipo.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de las competencias. Esto incluye un arco de largada, reloj cronómetro, juez de llegada e identificación de participante con numeración asignada, el cual se pega a la polera.

Existirá 1 punto de hidratación en el lugar de la largada, banderilleros en cada punto del circuito y este será marcado con conos para su correcta realización. Existirá un tiempo para calentamiento donde cada participante se hace responsable de realizarlo.



6.2. Deportes Categoría B

6.2.1. Pádel

Recinto:

Avenida Jorge Montt 12100, CNCS

Participantes

Cada delegación estará compuesta por un máximo 8 personas inscritas por equipo(3 hombres, 3 mujeres y 2 reservas), con un mínimo de 2 hombres y 2 mujeres. Además, se podrá inscribir por equipo un entrenador (que puede ser el mismo capitán del equipo).

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato se basará en una primera etapa de grupos, en la cual los cabeza de serie serán la universidad sede y la campeona del año anterior. Cada grupo estará conformado por 3 equipos, donde los primeros lugares de cada grupo competirán en la final, mientras que los segundos disputarán el tercer y cuarto puesto en la tabla general.

Cada serie de partidos comprenderá 3 encuentros: un partido individual masculino, un partido individual femenino y un partido de dobles mixto, que solo se jugará en caso de empate. Los partidos se desarrollarán al mejor de 3 sets, siendo el tercer set un súper tie-break. El equipo que gane más encuentros logrará la victoria correspondiente para su universidad y se le asignará un puntaje según la tabla que se presenta.

Puntuación	Situación de Partido
2	Gana 2-0 o 2-1
1	Pierde 1-2
0	Pierde 0-2

Cuadro 7: Puntajes asignados del torneo de tenis.

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Enfrentamiento Directo
- Mayor cantidad de partidos ganados en todas las series jugadas
- Mayor cantidad de sets ganados en todas las series jugadas
- Mayor cantidad de juegos ganados en todas las series jugadas

Normas Técnicas

Para cada encuentro se aplicará la norma internacional vigente para cada disciplina. En caso de haber alguna discrepancia, ésta será informada en las bases del campeonato y/o serán

informadas por el árbitro correspondiente. Los encuentros poseerán diferentes resoluciones dependiendo de la fase en que se encuentren. Los partidos se jugarán al mejor de 3 set donde los 2 primeros serán sets regulares (6 juegos) con tie break y en caso de un 3er set, se jugará super tiebreak hasta los 11 puntos, siendo el ganador el primero en llegar a los 11, independientemente de la diferencia de puntos. La final, semifinales y 3^o y 4^o lugar en caso de jugarse, se jugará a 3 set con tie break. En mixto está prohibido pelotazo de hombre a mujer, sino será sancionado con punto en contra.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos un tarro de pelotas y en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado. **Para calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propias pelotas.** Además, es responsabilidad de cada jugador disponer de una pala.

6.2.2. Spikeball

Recinto:

Playa las Salinas, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por un máximo 8 personas inscritas por equipo (3 hombres, 3 mujeres y 2 reservas) con un mínimo de 2 hombres y 2 mujeres. Además, se podrá inscribir por equipo un entrenador (que puede ser el mismo capitán del equipo).

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato liga, es decir, todos contra todos, en las 3 categorías (femenina, masculina y mixta). Dependiendo del tiempo y canchas a disposición, se jugará una semifinal, el 1er lugar contra el 4to lugar y el 2do lugar contra el 3ero, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. Si por tiempo, no es posible, solamente se jugará una gran final. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
2	Ganado 2 o más partidos
1	Gana 1 y pierde 2
0	Pierde 3 partidos

En caso de existir empate el criterio será el siguiente:

- Cantidad de sets ganados.

- Mayor cantidad de puntos.
- Diferencia de puntos totales.

Partidos: Los partidos se disputarán al mejor de tres sets, de 15 puntos cada uno, con diferencia de al menos dos, debiendo jugarse puntos adicionales en caso de igualdad a 14 puntos, hasta alcanzar la diferencia de dos puntos. En caso de requerirse algún partido de desempate, estos se disputarán a un partido de 5 puntos, bajo las mismas reglas.

Normas Técnicas

En esta sección, se describirán las normas técnicas de este deporte, las cuales se rigen por la *International Roundnet Federation Rules*.

El área de juego consiste de una malla Spikeball de aproximadamente un metro de diámetro que se ubica al nivel del suelo, a una altura de aproximadamente 20 centímetros. Se requiere de un espacio abierto de al menos 10x10 metros alrededor de la malla a utilizar como espacio de juego, sin embargo, no hay fuera de juego. Debe existir un círculo trazado a 2,6 metros del centro de la red, a utilizarse como línea de servicio. Este debe realizarse desde atrás de la línea. Los jugadores deben posicionarse a 90° unos de otros, el equipo que sirve debe estar al mismo lado de la red, mientras que el equipo contrario deben ubicarse en el extremo opuesto de la red para esperar servicio.

El juego consiste en: al momento del servicio lanzar la pelota contra la red, para que luego el equipo rival (análogamente al Voleibol) golpee la pelota por turnos sin que esta caiga al piso, para lograr que impacte nuevamente la red, momento en el cual le transfiere la responsabilidad de nuevo al primer equipo. El manejo de la bola se realiza mediante golpes de los jugadores. Cada equipo puede golpear la pelota hasta 3 veces antes de que esta deba volver a impactar la red, no pudiendo golpear un mismo jugador la bola dos veces seguidas. No está permitido sostener o conducir la pelota, debe golpearse. El equipo que gane un punto será el encargado de servir en el punto siguiente. Si un jugador golpea dos o más veces seguidas la bola, su equipo pierde el punto. De forma similar al bloqueo en el voleibol, en el primer golpe dentro de la posesión de un equipo la bola puede tocar más de una parte del cuerpo del jugador, siempre y cuando esto ocurra durante el mismo movimiento.

- Si un equipo golpea cuatro veces la bola durante el manejo, pierde el punto.
- Si durante el manejo de la pelota esta cae al piso, el equipo pierde el punto.
- Si un equipo lanza la bola y esta rebota dos veces en la red, el equipo pierde el punto.
- Si un equipo lanza y la bola golpea en los extremos de la estructura que sujeta la red, o en cualquier parte que no sea íntegramente la red, el equipo pierde el punto.
- Si un jugador toca dos veces la pelota consecutivamente, pierde el punto, a menos que en una misma acción toque partes de la misma mano (ejemplo; palmas a dedos) siempre que no resulte en una captura y/o lanzamiento.

Al momento de comenzar el partido se sortea el equipo que elige si recibir o comienza con el servicio. El equipo que realiza el servicio debe turnarse de posición al servir, mientras que los receptores mantienen su posición. Para comenzar el primer servicio del partido se posiciona el equipo que sirve, con el servidor a la derecha y luego se posicionan el equipo receptor en el lado opuesto de la red como ellos decidan. El servicio debe realizarse con todo el cuerpo detrás de la línea de saque. No se puede saltar al momento de servir, al menos un pie debe mantenerse en el suelo. El servicio no será válido si rebota a una altura mayor que la altura del receptor con su mano extendida hacia arriba. No hay límite en la amplitud.

- En caso de realizar un servicio no válido, existe un segundo saque. Si este tampoco es válido, el equipo que sirve pierde el punto.
- Si el jugador no receptor o no servidor avanza antes que el servidor le pegue a la pelota, pierde el punto. Si se mueven ambos, el primero que se mueva lo pierde. Si ambos lo hacen al mismo tiempo, se repite el punto.
- Si un jugador toca o intenta tocar la bola durante la posesión del otro equipo, pierde el punto.
- Si un jugador rival se cruza accidentalmente en el camino de la pelota durante el juego, el punto debe repetirse.

En el segundo set los equipos cambian de lado y el equipo rival comienza con el servicio. En caso de jugarse un tercer set, se debe volver a sortear. Un mismo jugador puede servir en todos los puntos hasta que el equipo que devuelve gane un punto, y la próxima vez que le corresponda el servicio a este equipo, éste debe realizarlo el otro jugador.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. **Para el calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propias pelotas.**

6.2.3. Escalada

Recinto:

Muro de escalada UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 6 personas, 2 mujeres, 2 hombres y 2 reservas (1 hombre y una mujer).

Modalidad Campeonato

El formato del campeonato será estilo ronda americana. Este formato consiste en una determinada cantidad finita de boulders donde estarán enumerados del 1 a la cantidad total. A medida que aumenta el número de boulders aumenta proporcionalmente su dificultad y su puntaje. Cada participante podrá hacer cada boulder a lo más en 5 intentos, donde cada intento tiene un puntaje determinado siendo mayor aquel de menor número de intentos. Los participantes podrán realizar todos los boulders que puedan en un tiempo de 2 horas y media pero solo les serán valido para el puntaje final sus 5 mejores puntajes.

En caso de empate en puntos entre dos participantes, se aplicarán los siguientes criterios de desempate:

- Mayor cantidad de problemas resueltos
- Menor cantidad de intentos necesarios para resolver los problemas
- Mayor dificultad de los problemas resueltos

Se entregará una ficha de competencia por escalador, la cual durante competencia debe ser entregado al juez de la zona donde se va a escalar y es este quien marcará el puntaje en esa ficha. Esta es de exclusiva responsabilidad de cada deportista y debe ser entregada al final de cada fecha a los respectivos jueces de zona. Se les recomienda sacarle una foto en caso de que quieran apelar a los puntajes con el fin de tener un respaldo. La pérdida de dicha ficha de competencia lo dejara automáticamente en el último lugar de su categoría.

Normas Técnicas

Para diferenciar cada problema se han marcado las presas (agarres) que lo comprenden.

Cada escalador tendrá 5 intentos por boulder y el tiempo de competición es de 2 horas y media máximo. Una vez cumplido este tiempo ningún escalador puede comenzar a escalar. Sin embargo, si un competidor ya está montado en el muro antes de que se cumpliera el plazo, éste puede terminar su intento.

En caso de alguna eventualidad, se le puede permitir al competidor incorporarse después de iniciado el conteo del tiempo de su bloque, sin embargo, no se le permitirá extenderse más allá del plazo establecido para su bloque de competencia.

El comienzo de cada problema se ha marcado con su respectivo número y con dos cintas en forma de flecha del color correspondiente. Algunos problemas pueden partir desde 2 agarres; de ser así, ambas presas tendrán la doble cinta.

Es obligatorio montarse en el problema (para partir) tomando todas las presas de partida correspondientes. Es decir, si la ruta tiene dos presas marcadas como partida, el escalador tiene que partir con una mano en cada una; en caso de haber sólo una presa marcada como partida, el escalador debe partir con ambas manos en esa presa. El juez indicará si la partida es valida.

El final de cada problema se encuentra demarcado con una doble cinta en forma de flecha y el número de problema correspondiente. Para que el encadenamiento (lograr completar el boulder en su totalidad) sea efectivo, el competidor debe ser capaz de agarrar o tocar la presa final con ambas manos conveniente (lo que se conoce como “dominar” la presa) por 3 segundos o hasta que el juez estime (éste le dará una señal para indicar que el encadenamiento fue realizado). Si el competidor no logra dominar la presa el intento se considerará fallido y no se le otorgará puntaje.

Todo intento debe comenzar en la partida demarcada para cada problema. No se permite probar pasos aislados ni probar agarres. Cualquiera de estas maniobras será considerada como un intento.

Una vez despegado los pies de la colchoneta no se puede volver a tocar la colchoneta. De ser así, aun cuando no haya sido intencional, cuenta como un intento y la persona competidora debe bajarse. Esto queda a criterio del juez de la zona.

El competidor puede elegir realizar menos de 5 intentos por problema. Es decir, no es necesario agotar todos los pegues en una ruta para poder pasar a otra. Los demás competidores están facultados para ayudarse entre ellos, ya sea mientras están escalando bajo del muro, de manera verbal. Es decir, se permite compartir información sobre cómo resolver de mejor manera los problemas planteados. Sin embargo, cualquier ayuda física mientras un competidor está escalando está estrictamente prohibida.

Cada Boulder o problema tiene un puntaje previamente establecido y una escala regresiva de este puntaje en relación al número de intento en que se encadena, es decir, se obtiene mayor puntaje en una ruta al encadenarla en el 1er intento que en el 2º y así sucesivamente hasta el 5º intento.

El participante que no encadena al 5º intento no obtiene puntaje en esa ruta y puede continuar intentando en las otras o bien en la misma, pero sin sumar puntos. Se valora **SOLO** el boulder encadenado, dominando la última presa con las dos manos, y con la aprobación del juez de Zona.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Es responsabilidad de cada competidor.

6.2.4. Juegos de la Ingeniería

Recinto:

Sala BZ202 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 5 jugadores por equipo.

Modalidad Campeonato

Se realizarán 5 pruebas que desafían a los participantes en ámbitos ingenieriles, estos tendrán que dar solución a estos problemas. Cada prueba se evaluará de forma distinta, debido a su diversidad, pero los criterios de evaluación serán informados al inicio de cada prueba. Las pruebas serán explicadas al momento de iniciar. Cada prueba contará con un puntaje independiente, luego de finalizar todas las pruebas, se hará una sumatoria y se asignará la puntuación final.

Normas Técnicas

Ya que es posible poder encontrar soluciones y ventajas en internet para estos desafíos, se apelará a la buena conducta de los participantes, en no buscar por internet información que pueda dar una ventaja por sobre los demás. Cualquier otra norma adicional que pudiera haber será informada antes de cada prueba.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye los materiales necesarios para realizar las pruebas.

6.2.5. Dodgeball

Recinto:

Cancha chica UAI- Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad deberá inscribir un equipo de un máximo de 8 participantes. En cancha deberá haber 6 personas, existiendo la posibilidad de tener 2 bancas, las cuales podrán ingresar cuando quieran, sin poder volver a ingresar la persona que salió. Cada equipo deberá contar con 3 mujeres y 3 hombres en cancha los cuales deben estar vestidos del mismo color. Debe haber un capitán del equipo que debe ser uno de los participantes.

Modalidad Campeonato

Se formará 2 grupos de 3 equipos, jugando un todo contra todos, para luego pasar a la semifinal los 2 primeros de cada grupo. Se enfrentará el primero del grupo A contra el segundo del B y el primero del grupo B contra el segundo del grupo A (semifinales). Luego, los per-

dedores de las llaves jugará el tercer y cuarto puesto, mientras los ganadores jugarán la final del campeonato.

Puntuación	Situación de Partido
1	Ganado
0	Perdido

En caso de existir empate en fase de grupos el criterio será el siguiente:

- Diferencia de rondas (rondas ganadas menos rondas perdidas).
- Suma de sobrevivientes por partido.
- Sorteo.

Normas Técnicas

Los partidos son de 30 minutos y se hará al mejor de 3 juegos. Un solo juego no puede durar más de 10 minutos. Llegados a los 10 minutos el equipo al que le queden más jugadores gana el juego. En caso de tener la misma cantidad de jugadores llegados a los 10 minutos, se juega hasta eliminar a 1 jugador.

Para comenzar el juego, los 6 jugadores de cada equipo deben posicionarse atrás de la línea de al fondo del lado de su cancha. Pueden estar con a lo más un pie pisando la línea y con el otro pie atrás de esta línea. A continuación, el árbitro central dará la orden y, en ese momento, los jugadores de cada equipo comienzan el “sprint inicial” en el cual, tantos jugadores como quieran, pueden salir a buscar cualquiera de los 6 balones que se encontrarán colocados justo en la línea de la mitad de la cancha. El balón será del primer jugador que lo tome, por lo que, si otro jugador toma el balón primero, este no se le podrá ser quitado de las manos por un rival. Si existe una disputa, el árbitro decide. **Al momento de buscar los balones no se pueden realizar barridas ni arrojarse saltando hacia la pelota.**

Al correr a buscar los balones, se puede pasar al lado de la cancha del equipo rival, pero solamente tocando con un pie ese lado. Para comenzar a quemar luego del sprint inicial, se debe activar el balón, es decir, tocar la línea del fondo de su lado de la cancha con la pelota. Esto se debe realizar con cada balón que se quiera utilizar. Posterior a esto se pueden utilizar libremente los balones por el resto del encuentro. Gana el equipo que queme a todos los integrantes del equipo contrario. Los 6 jugadores del equipo comenzarán dentro de los límites de la cancha y al ser quemados deberán colocarse, en el orden en que fueron eliminados, en una fila a un costado del árbitro central. Otras consideraciones son::

- **Reservas:** Cada equipo tiene dos reservas, las cuales pueden entrar en cualquier momento a cambiar de lugar con alguien del equipo en juego. El equipo debe asegurarse de que el árbitro haya visto este cambio. La persona que salga no puede volver a entrar. El cambio debe mantener la paridad del juego (si sale una mujer, tiene que entrar una mujer).

- **Lanzamiento del balón:** El balón debe ser arrojado con una o dos manos utilizando el estilo de lanzamiento que se prefiera. Un balón pateado o golpeado será considerado “muerto” y en caso de ser agarrado por un rival, o en caso de que le rebote a alguien, este balón no tendrá efecto alguno.
- **Quemar:** Una persona está quemada si es tocada por una pelota activa en **cualquier** parte de su cuerpo. Una pelota activa se considera como una pelota que no ha tocado el piso. Por lo mismo, una misma pelota puede quemar a más de una persona, si es que no ha tocado el suelo. Las personas quemadas deben salir inmediatamente de la cancha, soltar cualquier balón que tuviesen en mano y deben formar una fila al lado del árbitro central en el orden en que fueron quemados.
- **Límites de la cancha:** Los bordes de la cancha serán delimitados por conos. Cada jugador solamente puede estar en su lado de la cancha y no pueden salir de esta. Si los jugadores se salen de estos límites, es decir, que tienen un apoyo completamente fuera de su espacio, serán quemados. Pisar la línea se considera como adentro, pero implica una advertencia- En caso de acumular 3 advertencia, el jugador queda quemado. Si un balón se encuentra en la otra mitad de la cancha, los rivales no pueden tocar ni tomar ese balón, incluso si lo intentan estirándose desde su lado de la cancha. En caso de que la pelota esté sobre la línea de la mitad de la cancha, ambos equipos podrán tomar ese balón.
- **Revivir:** Si un jugador atrapa un balón lanzado por un rival en el aire este, además de eliminar al rival que lanzó el balón, puede revivir a su compañero que murió hace más tiempo, es decir, a aquel que se encuentre primero en la fila de resucitación. La captura puede ser en dos instancias, es decir, que la pelota le rebota a un jugador y luego este mismo jugador atrape el balón que le había pegado previamente. Si el rebote lo atrapa otro compañero, entonces nadie muere ni nadie revive. Al capturar balones se debe estar dentro de su lado de la cancha, no fuera de esta. Para estos efectos, pisar la línea cuenta como estar en cancha. Al ser revivido, el jugador revivido debe entrar por atrás y tocar la línea de fondo de su lado de la cancha antes de poder volver a jugar.
- **Bloquear:** Se podrán bloquear los tiros del rival con una pelota tomada con una o dos manos, siempre y cuando el bloqueo sea limpio, es decir que el balón en la mano no se le caiga al jugador producto del bloqueo ni que, al bloquear, la pelota bloqueada de todos modos le pegue a otro jugador o al mismo que intentó realizar el bloqueo. En esos dos casos, el jugador que intentó el bloqueo y los otros jugadores golpeados estarían quemados. No existe un límite para el número de balones que se pueden tener en las manos. **Bloquear un balón con una pelota y posteriormente atrapar ese balón NO cuenta como una atrapada válida para revivir a un compañero.** En este caso, no muere ni revive nadie y se continúa con el juego normalmente.
- **Balones fuera de cancha:** Cada equipo debe asignar a una persona que tiene permiso para salir a buscar las pelotas que salgan de la cancha. Solo puede buscar las pelotas que se encuentren en su lado. Cuando el equipo tenga a una persona quemada, es ahora esa persona la que se encarga de devolver las pelotas a la cancha, por lo que la persona asignada inicialmente pierde su derecho a salir de la cancha. Las pelotas deben entrar

por la parte de atrás, sino, deberán ser activadas (tocar la línea del fondo de la cancha). No se puede lanzar una pelota desde fuera de la cancha al equipo contrario. Personas externas al juego no pueden manipular balones fuera de la cancha, sino estos serán entregados al otro equipo.

- **Tiempo muerto:** Si ningún equipo hace un lanzamiento de algún balón por un tiempo extendido, deteniendo el flujo del juego, el árbitro empezará a contar 5 segundos en donde algún equipo debe hacer un lanzamiento. Si pasado ese tiempo, ningún equipo hizo un lanzamiento, el lado que tenga más balones debe entregar todos sus balones al equipo contrario. Si ambos lados tienen la misma cantidad de balones, entonces el equipo que debe entregar los balones es quien tenga más jugadores vivos, sino queda a juicio del árbitro.
- **Caso especial: Salto Kamikaze:** Es posible realizar un ataque en el que se salte por sobre la línea central hacia el lado del rival con la intención de arrojar el balón desde más cerca. En este caso, el salto debe realizarse desde su lado de la cancha o pisando la línea central para que este sea válido. Además, la pelota debe ser arrojada antes de tocar el piso del rival. Mientras el jugador se encuentre en territorio del adversario, este no podrá tomar balones del piso del rival, y en caso de que portara otro balón, deberá soltarlo y no podrá bloquear ni atrapar balones en su instancia en el lado de la cancha de su adversario. En conclusión, apenas termine su lanzamiento, debe volver inmediatamente a su territorio. Para devolverse a su lado de la cancha, debe hacerlo por el interior de esta, es decir, no se puede escapar ni devolver por el exterior de la cancha. En caso de que lo haga, será quemado por salirse de los límites de la cancha. La persona que realiza el lanzamiento puede ser quemada en cualquier momento de este.
- **Árbitro:** Cualquier ofensa o discusión hacia los árbitros puede ser penalizada con la entrega de balones al equipo contrario o incluso con quemar a una persona del equipo. El árbitro puede detener el juego cuando estime conveniente, tal de aclarar situaciones simultáneas confusas que hayan ocurrido. El juego se retomará cuando el árbitro lo indique.

Logística e Implementación

Se dispondrá de 3 árbitros para cada encuentro, 6 balones respectivos para ser lanzados a velocidad, y sitio para los espectadores del encuentro. Los balones para usar en esta prueba serán de esponja.

6.2.6. League of Legends

Recinto:

Sala A209 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación debe presentar 1 equipo, los cuales deben contar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente y 2 suplentes si así lo desean.

Solo jugadores inscritos en plantilla principal y suplentes pueden participar. Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante el torneo, llevar a cabo su registro y contacto con la administración.

Se deben tener los siguientes datos de todos los jugadores participantes:

- Nombre
- Universidad
- Id de discord (XXXX YYYY)

Modalidad Campeonato

Fase de grupos: Se conformarán 2 grupos de 3 equipos de las distintas universidades. En la cual los equipos jugarán ida y vuelta una serie al mejor de 3 (Bo3). Se elegirá a los primeros de cada grupo y los segundos jugarán un round robin para elegir al cuarto equipo. Este round robin se jugará de la misma forma que la fase de grupos, ida y vuelta una serie al mejor de 3 (bo3). Cada enfrentamiento contará con un sistema de puntuación clásico, siendo un punto en caso de empate (1-1) o tres puntos en caso de ganar (2-0) y cero puntos por un enfrentamiento perdido (0-2).

En caso de empate se contarán los siguientes criterios:

- Supremacía directa.
- Partida más rápida.

Playoffs: Se elegirán de manera aleatoria los enfrentamientos y se jugará a eliminación directa. La semifinal se jugará al mejor de 5 (Bo5) y la final se jugará al mejor de 5 (Bo5).

Normas Técnicas

El arbitraje estará conformado por la comisión de Esports de la universidad sede de los JING y velará por la buena realización de la actividad. Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine el torneo, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. Todos los campeones están permitidos. Si sale un campeón nuevo, se restringirá automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la versión oficial (en vivo). Los jugadores deberán estar listos en el lobby 5 minutos antes de la hora fijada para el partido. Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los jugadores falta, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, se dará un tiempo extra considerando las siguientes penalizaciones:

- 10 minutos - Pérdida de la primera partida (Bo3).
- 15 minutos - Pérdida del partido (Bo3) o pérdida de la segunda partida (Bo5).
- 20 minutos – Pérdida del partido (Bo5).

Está permitido el uso de prodraft o cualquier tipo de página externa para draftear previo al juego (<http://prodraft.leagueoflegends.com/>)

Es obligatorio avisar antes de realizar una pausa, escribiendo /all pausa, /all pp o alguna variación de mensaje comunicando que se debe realizar una pausa, luego se comunica la razón de esta pausa. Las pausas están permitidas para ambos equipos siendo el tiempo máximo de 10 minutos de pausa, con un límite de 2 pausas. Ejemplo: 1 pausa de 3 minutos y otra de 7 minutos, de esta manera evitar múltiples pausas dentro del juego sin que sean necesarias. Solo se puede reanudar la partida cuando ambos capitanes estén de acuerdo.

No se puede solicitar pausa si hay una batalla en curso. En caso de que el tiempo permitido se termine, el árbitro preguntará al equipo rival si desea dar su tiempo de pausa para que el equipo afectado pueda resolver sus inconvenientes, en caso de que el equipo rival decida no ceder minutos de pausa los jugadores están obligados a reanudar la partida sin importar si han solucionado dichos inconvenientes o no. La partida podrá empezar de nuevo (recrear la partida desde cero) siempre y cuando antes de la caída no se haya conseguido “primera sangre”, se haya destruido alguna torre y ambos equipos estén de acuerdo. Si esto ocurre, la partida deberá ser jugada con los mismos picks y bans.

Está estrictamente prohibido sacar la maestría a partir de que comienza la partida. Cualquier comunicación por el chat que sea para flamear está estrictamente prohibida. En el caso de que no se respete la regla indicada el jugador que realizó dicha infracción será penalizado. Está permitido el uso de gestos durante la partida. El uso desmedido de los gestos es penalizado porque se puede interpretar como una falta de respeto. Flamear directamente a un equipo o a un jugador tampoco será aceptado. Dependiendo el caso, el equipo también se verá afectado. El jugador que realiza dicha falta será sancionado, y dependiendo la gravedad podrá ser descalificado de la competición junto con su equipo.

Está prohibido la utilización de scripts.

Después de cada partida se debe adjuntar screenshot de la pantalla final.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos 5 computadores con sus periféricos para cada equipo. Los participantes pueden traer sus periféricos si lo desean.

6.2.7. Valorant

Recinto:

Sala A209 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por equipos de 5 personas y 2 suplentes que pueden ser libremente ocupados. En cada equipo tiene que haber un capitán, quien se encargará de ser el puente entre la administración y su equipo. El informará con la debida anticipación cualquier inconveniente que pueda ocurrir e informará a su equipo lo que la administración estime conveniente.

Modalidad Campeonato

La modalidad de la competencia consta de una fase de grupos y una fase de eliminación directa. Fase de grupos 2 de 3 equipos cada uno. Se jugarán ida y vuelta BO3. La fase final se jugará en modalidad de "Upper y Lower Brackets", es decir que los primeros puestos de cada grupo quedarán en posición de Upper Brackets, y los segundos puestos en Lower Brackets. Los segundos puestos jugarán una partida en donde el perdedor de esa partida queda eliminado (4to puesto), y el ganador se enfrentará al perdedor de la llave entre los primeros puestos (Upper Brackets) formando la semifinal entre el ganador de los Loser Brackets y el perdedor de los Upper brackets en donde el ganador de esta llave se enfrentará en la final al ganador de la llave de Upper Brackets (Ver Figura 1)

Puntuación	Situación de Partido
1	Ganado
0	Perdido

En caso de existir empate en fase de grupos el criterio será el siguiente:

- Diferencia de rondas (rondas ganadas menos rondas perdidas).
- Suma de sobrevivientes por partido.
- Sorteo.

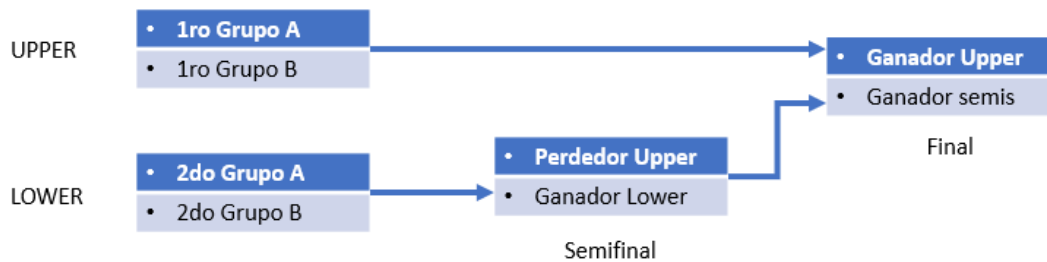


Figura 1: Estructura para la final de Valorant

Finales BO5: Se hará un coin flip, el que acerté, elige si quiere empezar baneando. En la vuelta el equipo que no ganó hará lo contrario. Ej, equipo 1 gana la moneda y quiere empezar baneando. En la vuelta el equipo 2 empieza baneando. (En fase de grupos)

Normas Técnicas

Antes de un encuentro: Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo que los organizadores del evento señalan. Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores de su equipo.

Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ningún reclamo con respecto a los participantes.

Durante el encuentro: Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento, aunque no lo queramos, por lo que las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos:

- Se aplicará el comando pausa para detener temporalmente la ronda de forma preventiva al inicio de la ronda (antes de la liberación de barreras) abogando al fairplay.
- Si se produce una caída del servidor, se reiniciará la partida.
- Si el capitán, o cualquier jugador, realiza una desconexión a propósito, el equipo contrario podrá presentar pruebas a la organización quienes estimarán las circunstancias y la posible sanción.
- Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible. Como último recurso, se podrán utilizar 3 pausas consecutivas al momento de terminar la ronda actual. De no conectarse el jugador deberá terminar el encuentro con 1 jugador menos o entregar la victoria.

Conductas antideportivas: Las conductas antideportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas graves. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, no tener fair play, etc.

Cualquier jugador que sea detectado en una conducta antideportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad.

Luego del encuentro: Para hacer válido el resultado final del enfrentamiento se requiere que obtengan una screenshot del resultado, además de los datos de las partidas jugadas.

Nicknames: Ningún jugador podrá utilizar un nickname que infrinja las siguientes condiciones:

- Nicknames con adiciones de patrocinadores/sponsors. Además, es importante recordar que el uso de nicknames que sean puramente comerciales (por ejemplo, nombres de productos), difamatorio, peyorativo, racista, ofensivo, vulgar, obsceno, anti semita, o que incite al odio, se encuentran estrictamente prohibidos.
- Se encuentra prohibida la utilización de ortografía alternativa, caracteres especiales, texto sin sentido para evadir los requisitos mencionados anteriormente.

Advertencias y sanciones: Un jugador puede recibir una sanción si comete alguna de las siguientes ofensas: No sigue las instrucciones de los organizadores. Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y/o por gestos). Es culpable de actitud antideportiva. Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas: Recibe más de una advertencia Es culpable de conducta agresiva Va en contra de cualquiera de los organizadores de manera agresiva o violenta. Viola alguna de las reglas escritas en el presente documento.

Otras sanciones: La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad la eliminación del torneo del equipo. Un organizador puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica.

Disputas: Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro esté finalizado. Antes de ello, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata. **TODOS LOS JUGADORES DEBEN INFORMARSE Y CUMPLIR ESTE REGLAMENTO, DESCONOCER ESTAS REGLAS NO EXIME DE SER SANCIONADOS.**

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos 5 computadores con sus periféricos para cada equipo. Los participantes pueden traer su computador y periféricos si lo desean.

6.2.8. FIFA 23

falta revisión de auspiciadores

Recinto:

Coca Cola Estacionamiento UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad seleccionará a 2 representantes para competir en el campeonato de FIFA 23.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será formato liga, es decir, todos contra todos. Posterior a todos los partidos, se jugará una semifinal, el 1er lugar contra el 4to lugar y el 2do lugar contra el 3ero, para luego definir 3er y la final con los ganadores de los respectivos encuentros. La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
3	Ganado
1	Empatado
0	Perdido

Cuadro 8: Puntuación para el torneo de FIFA 23.

Las posiciones entre el 5to lugar y resto se determinan a partir del puntaje obtenido por cada equipo, en caso de existir empate, el criterio de desempate es el mismo indicado anteriormente.

Normas Técnicas

La plataforma en la que se jugará el campeonato será en playstation (en el momento se verá si será Playstation 4 o Playstation 5) y la versión del FIFA será el FIFA23. Los partidos tendrán una duración de 7 minutos por lado. Por otro lado, la dificultad estará en mínimo en “Profesional” u otra más alta si las partes están de acuerdo. Los controles que se utilizarán serán los que la organización ponga a disposición.

Los participantes deben seguir los principios del fair play, lo que implica respetar las reglas del juego y jugar de manera justa. Se espera que los jugadores se traten con respeto mutuo, evitando insultos, comentarios ofensivos u otra forma de comportamiento despectivo. Cualquier forma de conducta antideportiva, como el uso de trampas, explotar errores del juego o actitudes que busquen desequilibrar o perjudicar a los demás jugadores no será tolerada.

Es deber de cada jugador presentarse en los horarios designados, así como seguir las instrucciones proporcionadas por los encargados del campeonato. En caso de que surjan problemas técnicos durante el partido, los jugadores deben tratar de solucionarlos de manera adecuada y respetuosa junto con la organización. Finalmente, los jugadores deben mantener una conducta apropiada durante los partidos, evitando interrupciones innecesarias, pausas prolongadas y cualquier acción que pueda perjudicar la fluidez del juego.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos 1 consola con dos mandos, uno para cada equipo.

6.2.9. Fútbol Tenis

Recinto:

Cancha2 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

3 duplas por delegación: femenina, masculina y mixta. Se pide que la nómina sea de mínimo 4 personas (2 hombres y 2 mujeres) y de máximo 8 (3 hombres, 3 mujeres y 2 reservas). En ésta última, es posible que un competidor tanto masculino como femenino puedan participar. Cada dupla debe tener un capitán asignado y además pueden contar o no con su propio director técnico (DT) o bien uno común para la delegación.

Modalidad Campeonato

Se formará 2 grupos de 3 equipos, jugando un todo contra todos, para luego pasar a la semifinal los 2 primeros de cada grupo. Se enfrentará el primero del grupo A contra el segundo del B y el primero del grupo B contra el segundo del grupo A (semifinales). Luego, los perdedores de las llaves jugará el tercer y cuarto puesto, mientras los ganadores jugarán la final del campeonato. Todo esto para cada categoría (femenina, masculina y mixta). La asignación de puntos es la siguiente:

Puntuación	Situación de Partido
1	Ganado
0	Perdido

En caso de existir empates, se procederá a contabilizar sets ganados, luego los puntos por set, después diferencia de puntos totales y por último, sorteo.

Posteriormente, se decidirá la posición general de cada universidad sumando los puntajes obtenidos en cada categoría.

Normas Técnicas

Los partidos se jugarán al mejor de 3 sets, en que el ganador de un set será aquel equipo que llegue primero a los 11 puntos con un deuce de 2 puntos. En caso de haber alcanzado 14 puntos, ya no será necesaria la diferencia de dos puntos, el equipo que alcance 15 puntos gana el set. Además, se debe considerar lo siguiente:

- **Saque:** el jugador debe posicionarse fuera de los límites de la cancha, dejar que el balón de un bote fuera de la cancha y luego golpearlo para pasar la malla sin tocar nuevamente el suelo en la zona del equipo que está sacando. Además, el balón debe dar bote dentro de los límites de la cancha en la zona del equipo rival, sin que su trayectoria sea interrumpida por algún participante. **Si el saque toca la malla, es malo.**
- **Bote:** el balón puede ser tocado de primera o dejar que de un bote en el suelo, salvo en el saque donde este debe dar un bote.
- **Toques por persona:** Cada participante puede impactar el balón solo una vez, ya sea para dar un pase a su compañero o pasar el balón a la zona rival. Toda parte del cuerpo es válida, excepto el brazo en toda su extensión (desde el hombro hasta los dedos). El número mínimo de toques del balón por el jugador antes que la pelota cruza la red es un (1), excepto cuando se recibe el servicio inicial, el número mínimo de toques del balón es de dos (2).
- **Pases:** En cada jugada el equipo debe realizar 1 pase como mínimo y 2 máximos entre los participantes.
- Golpear el balón con una superficie no permitida, implica perder el punto en juego. En caso de que un jugador toque la malla durante un punto en juego, esto implica perder dicho punto.
- Cualquier actitud antideportiva como hacer tiempo, insultar, etc. puede significar una sanción dada por el juez del encuentro pudiendo generar la eliminación del equipo en cuestión.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos un balón en buen estado para el partido, canchas de calidad y malla en buen estado. En el caso del **calentamiento previo, será responsabilidad de cada equipo llevar sus propios balones.**

6.2.10. Póker

Recinto:

Salas F UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación estará compuesta por 3 participantes por universidad, los cuales se repartirán en dos mesas de 9 jugadores.

Modalidad Campeonato

La modalidad del campeonato será del estilo Texas Hold'em (véase en PokerStars), el cual consiste en que cada jugador posee dos cartas en la mano repartidas por el dealer, el número de fichas por cada jugador se repartirá en el momento de la competencia. El juego consiste en dos mesas con 9 jugadores, los primeros 5 jugadores de cada mesa que se queden sin fichas serán los perdedores, por lo cual, los otros 4 jugadores serán los ganadores de la mesa y pasarán a la final, la cual se jugará igual pero con definición de lugares.

Normas Técnicas

Todos parten con igual cantidad de fichas, vale decir, 1000 EN fichas por participante, excepto la fase final que cada jugador contará con 5000 en fichas.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros, es decir, cartas, mesas, fichas, entre otros.

6.2.11. Batalla de Gallos

Falta revisión de auspiciadores

Recinto:

Patio Central UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación debe presentar 1 participante por universidad, de cualquier género.

Modalidad Campeonato

Contactar a redbull. Formato cuartos de final, semi final, y definiciones por el tercer lugar y final. Cada ronda contará con distintos formatos a develar el día del evento.

Normas Técnicas

Está terminantemente prohibido el contacto físico. No se permite hablar al rival mientras está improvisando. Se recomienda no hacer uso excesivo de lenguaje vulgar, discriminación y cualquier uso de la palabra que atente contra la integridad de cualquier persona. El no presentar a un participante no otorgará puntaje alguno según la tabla de puntajes, por lo que se recomienda fuertemente la participación. Las instrumentales para cada batalla son elegidas por el DJ invitado.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos un parlante y micrófonos para los participantes.



6.3. Deportes Categoría C

6.3.1. Taca Taca

Recinto:

Patio UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación deberá inscribir una dupla de juego por cada categoría (mixta, masculina, femenina), es decir, 3 hombres y 3 mujeres. Cada equipo debe tener un capitán que sea parte del mismo.

Modalidad Campeonato

Se formará 2 grupos de 3 equipos, jugando un todo contra todos, para luego pasar a la semifinal los 2 primeros de cada grupo. Se enfrentará el primero del grupo A contra el segundo del B y el primero del grupo B contra el segundo del grupo A (semifinales). Luego, los perdedores de las llaves jugará el tercer y cuarto puesto, mientras los ganadores jugarán la final del campeonato. Todo esto para cada categoría (femenina, masculina y mixta). La asignación de puntos es la siguiente:.

Puntuación	Situación de Partido
1	Ganado
0	Perdido

En caso de existir empates, se procederá la diferencia de gol de los equipos, luego Goles a favor y finalmente sorteo.

Normas Técnicas

Para comenzar el juego se lanzará una moneda, con la cual el ganador puede escoger entre partir sacando o escoger lado de mesa.

1. **Saque:** El saque inicial se realizará por alguno de los participantes (escogido al azar, luego van alternando) por el medio de la cancha deberá lanzar la pelota de forma tal que golpee en el lado opuesto al suyo y rebote entre las dos filas de jugadores de medio campo. En caso de realizar un saque erróneo deberá repetirlo, **si saca mal tres veces seguidas se le dará el punto al oponente y pierden el saque.** Para estos saques que entregan un punto al rival, la pelota se posicionará de forma tal que el arquero del equipo que ejecutó mal el saque inicie la jugada.
2. **Técnica de giro (remolino):** No se permitirá que los jugadores den una vuelta completa, es decir los jugadores no pueden llegar a estar en posición vertical invertida, ni menos girar completamente sobre su eje.

- En caso de ocurrir esto se sancionará falta y se cobrará penal largo donde todos los jugadores deberán estar en posición horizontal a excepción del arquero contrario y un defensa del equipo contrario tendrá un tiro directo o indirecto al arco contrario.
 - Si por una razón la pelota queda detenida en la mesa de taca taca, al reanudación será por parte de la defensa. Si la pelota se encuentra en mediocampo, se reanudará en el centro del campo con un saque correspondiente.
3. Queda **estrictamente prohibido mover la mesa del taca taca**, y de ocurrir esta situación se aplicará una advertencia en primer lugar y se sancionará con un gol en contra en caso de repetir la acción.
 4. **Tiempo muerto:** Está permitido un tiempo muerto por partida de 1 min. Solo el jugador que tiene la posesión de la bola puede solicitarlo. Si esta no se encuentra en juego lo pueden solicitar ambos.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos dos pelotas en buen estado para el partido y un taca taca también en buenas condiciones.

6.3.2. Clash Royale

Recinto:

Sala A103 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad debe presentar una nómina de 2 equipos formados por 2 jugadores cada uno. Cada jugador (o equipo) deberá ser responsable de tener el dispositivo móvil con el juego descargado y todas las cartas desbloqueadas que deseen utilizar. Se creará un clan para poder lanzar las partidas, por lo que el día en que un equipo juegue estos se deben unir al clan. En cada equipo tiene que haber un capitán, quien se encargará de ser el puente entre la administración y su equipo. El informará con la debida anticipación cualquier inconveniente que pueda ocurrir e informará a su equipo lo que la administración estime conveniente.

Modalidad Campeonato

Se jugará inicialmente una fase de grupos con dos grupos compuestos por 6 equipos, uno de cada delegación, en donde se enfrentarán todos contra todos, por jornadas, cuatro equipos por grupo clasifican a la siguiente fase, que se obtendrán dependiendo de su rendimiento en la fase de grupos, existiendo la siguiente prioridad en la clasificación:

1. Más partidos ganados.

2. Mejor diferencia de sets.
3. Mejor diferencia de partidas.
4. 2 vs 2 de desempate.

La segunda fase será de eliminación directa, en donde cada universidad que terminó en primer lugar de su respectivo grupo, jugará en cuartos de final, contra la que salió cuarto del otro grupo, mientras quienes terminaron en segundo lugar se enfrentarán contra el equipo en tercer lugar del grupo opuesto. Los lugares de las universidades del octavo al quinto lugar se determinan según su rendimiento en la fase de eliminación, considerando el rendimiento en la fase de grupos en caso de existir empate.

Tanto la fase de grupos, como la segunda fase de eliminación directa se jugarán al mejor de 3 de partidas. Jugará una pareja representante de cada equipo en modo batalla amistosa 2 contra 2.

Para las semifinales y finales, se jugará al mejor de 5 partidas. Entre cada partida existirá un receso de 5 minutos para las estrategias de los equipos.

Normas Técnicas

Baneos: En cada set de un partido, cada equipo dispone de un baneo global, es decir, puede hacer que una carta que ellos determinen no se pueda utilizar durante las 3 partidas de esa ronda por ninguno de los dos equipos. En caso de que un equipo tenga en su mazo en una partida una carta baneada, perderá la partida automáticamente (aunque no la utilice durante la partida).

Caída de conexión: En caso de una desconexión no provocada por el jugador ni un tercero de manera intencional, el partido se reiniciará utilizando los mismos mazos (sin importar la cantidad de coronas ni estado de la partida al momento de la desconexión).

Actitud Antideportiva : Cualquier tipo de acoso, insulto, palabra indebida u ofensa al rival, miembro de la organización de los JING y/o participante durante la realización de los encuentros será sancionada y el tipo de sanción aplicada será elegida según el criterio del juez presente.

Logística e Implementación

Cada participante ocupará el dispositivo que más le acomode, sea smartphone o tablet.

6.3.3. Teamfight Tactics

Recinto:

Sala A209 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación debe presentar 2 participantes. Además, se deben tener los siguientes datos de todos los jugadores participantes:

- Nombre
- Universidad
- Id de discord (XXXX YYYY)

Modalidad Campeonato

Fase de grupo donde habrá un representante de cada universidad en cada grupo, formando 2 grupos de 6 jugadores. Se juegan 3 partidas y se asignan puntajes respecto a la posición que quede en cada una, los cuales serán las siguientes:

Posición en el juego	Puntuación
1	10
2	8
3	7
4	6
5	4
6	3

Cuadro 9: Puntuación según posición en el juego para TFT

Al terminar las 3 partidas clasifican los primeros 4 de cada grupo.

La fase final serán los 8 mejores jugadores. Para ganar el torneo, será necesario jugar 3 partidas después los puestos se ordenan por puntaje, con un formato de entrega de puntos similar a la fase de grupos (ver tabla 9).

Normas Técnicas

Los jugadores deberán estar listos en el lobby 5 minutos antes de la hora fijada para el partido. Cada jugador tiene 10 minutos para presentarse a una partida desde la hora asignada. No presentarse dentro de los 10 minutos, resultará en una derrota por defecto para el jugador ausente.

Para efectos de la final se tendrá 10 minutos entre partida de la final. Los jugadores pueden estar de acuerdo en repetir el partido en caso de que el encuentro presente algún problema que afecte la jugabilidad del partido (bugs, problemas de servidores, etc).

El uso de programas de terceros que mejoran, modifican o agregan características al juego está estrictamente prohibido durante el torneo. El jugador que sea sorprendido se cursará

una amonestación de puntaje determinado por la comisión de Esports JING.

Está permitido el uso de gestos durante la partida. El uso desmedido de los gestos es penalizado porque se puede interpretar como una falta de respeto.

Flamear directamente a un equipo o a un jugador tampoco será aceptado. Dependiendo el caso, el equipo también se verá afectado. El jugador que realiza dicha falta será sancionado, y dependiendo la gravedad podrá ser descalificado de la competición junto con su equipo.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros. Esto incluye al menos 1 computador por cada participante y sus periféricos correspondientes. Los participantes pueden traer sus propios periféricos o tablet/smartphone para jugar.

6.3.4. Catán

Recinto:

Sala F105 UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad debe inscribir a 2 jugadores. Debe haber un capitán del equipo que debe ser uno de los participantes.

Modalidad Campeonato

Fase preliminar: El torneo consistirá en 3 mesas por jugador. Se sortearán de manera aleatoria los integrantes de cada mesa por ronda, con la excepción de no poder enfrentarse jugadores de la misma universidad en una misma partida.

El primer jugador en llegar o superar los 10 puntos de victoria, obtendrá 3 puntos, 2 el segundo, 1 el tercero y 0 el cuarto lugar. En el caso de empate a puntos, el puesto compartido será emplazando a un puesto inferior así como a los jugadores posteriores, y de esta forma los puntos que a ellos se le otorguen.

Combinación de clasificatoria de catan			
Partida 1	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3
	UdeC	UdeC 1	SANTA M
	UCH 1	UCH	Puc
	UAI	SANTA M 1	UAI 1
	PUC 1	Uandes	Uandes 1
Partida 2	MESA 1	Mesa 2	Mesa 3
	Udec	UAI	Udec 1
	UCH	Uandes	USM
	PUC1	Udec	UAI1
	USM1	UCH	Uandes
Partida 3	MESA 1	MESA 2	Mesa 3
	UdeC	UdeC 1	PUC 1
	UCH	UCH 1	Uandes 1
	UAI	Puc	UAI 1
	SANTA M	Uandes	SANTA M 1

Figura 2: Distribución de mesas para clasificatoria de catan

Clasificación: Los 8 puntajes más altos después de las 3 rondas clasificatorias pasan a la siguiente ronda conservando su puntaje total. En caso de empate en posición de jugadores, el criterio de desempate será el siguiente, en el mismo orden:

- Mayor cantidad de rondas ganadas.
- Mayor cantidad de puntos de victoria alcanzados (acumulados en sus 3 partidas).
- Mayor porcentaje de puntos de victoria obtenidos del total de puntos totales logrados en las partidas en que participaron.

Fase final: Los jugadores serán asignados a las mesas según el orden en que clasificaron a la fase final, y estas estarán compuestas de la siguiente manera:

- Mesa 1: 1-4-5-8
- Mesa 2: 2-3-6-7

En caso de que existan 2 personas de un mismo departamento en la misma mesa, se resolverá en el momento entre los finalistas. Una vez jugadas estas mesas, clasificarán a una mesa para

definir los primeros 4 lugares los dos primeros puestos de cada una, y los otros 4 jugadores en otra mesa por definir del 5to al 8vo lugar.

Normas Técnicas

Las normas de juegos serán las normas oficiales del juego Catán (<https://deviramericas.com/wp-content/uploads/2016/12/Catan-Plus-reglas.pdf>)

6.3.5. Just Dance

Recinto:

Salas F UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada delegación debe contar con al menos 4 participantes o un máximo de 6. Esto ya que se debe formar una dupla y un cuarteto. Los representantes pueden repetirse en cada equipo si así lo desean.

Modalidad Campeonato

El campeonato contará con etapa clasificatoria y etapa final. En la etapa clasificatoria se jugará un todos contra todos durante 6 rondas, 2 canciones fáciles, 2 normales y 2 difíciles. Se asignarán los puntajes obtenidos y los 8 primeros clasificarán a la final en donde se jugarán 4 canciones al azar, 1 fácil, 1 normal y 1 difícil y 1 extrema. La suma final de sus puntajes serán las posiciones obtenidas.

En el caso de que exista empate por alguno de los lugares en la sumatoria de puntajes obtenidos, se disputará una última canción al azar.

Normas Técnicas

La versión del juego será a través de la plataforma Just Dance Now.

Logística e Implementación

La universidad anfitriona contará con lo necesario para la realización de esta actividad, ya sea una pantalla lo suficientemente grande para que se vea bien los bailes, un computador para conectar a la pantalla e iniciar la sala de la página, y parlantes para la música. Así como los participantes deben de llevar su teléfono celular con la aplicación descargada y con el tutorial ya realizado. Todas las universidades participantes se ven en la obligación de utilizar los implementos responsablemente, en caso de daño o avería la universidad junto al participante responsable del hecho, se harán cargo para gestionar la reparación o reposición del implemento.

6.3.6. Dudo/Cachos

Recinto:

Salas FZ UAI - Av. Padre Hurtado 750, Viña del Mar

Participantes

Cada universidad debe inscribir a 4 jugadores. Debe haber un capitán del equipo que debe ser uno de los participantes.

Modalidad Campeonato

La modalidad será un campeonato de eliminación directa. Se juegan 4 mesas distintas simultáneamente de 6 jugadores cada una. Luego, los primeros dos lugares de cada mesa juegan una ronda final del mismo modo en la que se determinarán el ganador, el segundo y el tercer lugar. según final, en caso de no llegar se aplicará 0 pts .

Normas Técnicas

Las reglas del dudo serán las reglas básicas: ir en aumento. Se dicen la mitad de aces que otra carta (por ejemplo, si la jugada va en 6 sextas, se pueden jugar 3 aces) y en caso de ser impar, es la mitad aproximada hacia arriba (por ejemplo, si la jugada va en 5 sextas, también se pueden jugar 3 aces). Un jugador puede aumentar, pasar, dudar o calzar. Si aumenta o pasa continúa la jugada, mientras que si duda o calza esta termina. En caso de dudar bien el jugador anterior a él pierde un dado, pero si duda mal, él pierde un dado. En caso de calzar correctamente recupera un dado (no se pueden reservar en caso de ya tener 5 dados), mientras que si calza mal perderá un dado.

- Un jugador solo puede pasar con 5 dados, y teniendo un full (par + trío), todos los dados, iguales o todos distintos.
- Se puede dudar cuando el jugador anterior a él pasa, en el caso de dudar se duda el paso.
- El juego será sin siciliana y sin fantasma.
- Se puede calzar hasta que queden la mitad de dados. Con menos de esa cantidad de dados en juego, solo se podrá aumentar, pasar o dudar.
- En una ronda el participante puede pasar sólo una vez.
- En la mesa de los ganadores, si hubiese participantes de una misma universidad deben sentarse intercaladamente con los otros finalistas.
- Para pasar de ases a otro número, la cantidad del número debe ser el doble más 1 de la cantidad de aces.

- Se puede obligar cerrado (la opción de abierto no está disponible) una sola vez por jugador, y será la primera vez que esté con 1 dado, esta regla se mantendrá hasta que haya más de 2 jugadores en mesa.
- Si se duda después de un paso, se duda el paso.

Logística e Implementación

La entidad organizadora deberá disponer del material necesario para la realización de los diferentes encuentros.



7. Sanciones

En este apartado se explicitan las sanciones que serán aplicadas a las distintas universidades con respecto a las siguientes temáticas:

1. Incumplimiento de acuerdos previo a los JING.
2. Comportamiento inadecuado durante el desarrollo de los JING.
3. Infracciones de pactos pendientes tras la realización de los JING.

7.1. Incumplimiento de acuerdos previos a los JING

7.1.1. A) Sobre incumplimiento de acuerdos económicos

Cuotas y sus plazos

1. El monto total de la inscripción por universidad participante será de 2.000.000 pesos. Esto considera un monto de 1.900.000 para la universidad sede, además de 100.000 pesos de seguro. La primera cuota deberá ser pagada a más tardar el último día de mayo del año en cuestión y corresponde a un 50 % del total, a no ser que exista un préstamo o extensión de plazo avalado previamente por la universidad sede.
2. El plazo máximo para bajar la participación de una universidad de los JING por parte de una de la coordinación, sin penalización, es el último día de junio del año en cuestión. Los montos pagados previamente serán devueltos a la universidad. En caso de que se decida no participar después de este plazo, no se devolverá ninguna parte del monto ya pagado.
3. La segunda cuota deberá ser pagada a más tardar el último día de agosto del año en cuestión y corresponderá al 50 % restante del total, a no ser que existe un préstamo o extensión de plazo avalado previamente por la universidad sede.

Préstamos

En virtud de lo señalado, la universidad sede tendrá la facultad de aceptar extensiones de plazos, según estime conveniente. Esto deberá quedar estipulado explícitamente y firmado por ambas partes. El documento deberá ser expuesto a todas las universidades participantes. En el caso de que no se respeten los nuevos plazos estipulados, esto se registrará por la penalización expuesta en el apartado anterior.

B) Revisión y actualización de Estatutos y Protocolos

La Universidad Sede deberá abrir una instancia (reunión) para revisar los Estatutos y Protocolos por parte de todas las Universidades participantes. Esta reunión será válida si se presentan 4/5 de las universidades participantes. Si es que no se cuenta con el quórum, deberá sesionar nuevamente.

Será responsabilidad de la Universidad Sede la apertura de esta instancia previo al último día de marzo del año correspondiente a los JING.

C) Sobre incumplimiento de acuerdos de Sede

Las universidades participantes de los JING del año previo deberán decidir cuál será la universidad sede a más tardar el último día de enero del año correspondiente a los JING, a no ser que se decida, de manera unánime, lo contrario. En este caso, se determinará el nuevo plazo por acuerdo de las partes.

- **Decisión de no ser sede:** La universidad sede podrá determinar no ser sede, sin penalización alguna, a más tardar el último día de febrero del año correspondiente a los JING. En caso de hacerlo fuera de esta fecha, la universidad quedará inhabilitada para participar durante el siguiente año. En caso de que se baje la universidad sede, se citará a una reunión durante el mismo mes de febrero para evaluar la elección de la sede. Esta deberá quedar lista antes de terminar el mes en cuestión. En caso de no haber sede, se evaluará la ejecución de los JING.
- **Cambios de fechas y plazos:** Los JING se realizarán la primera semana cuyos días sean completamente en octubre, a no ser que la universidad sede estime otra fecha. Para esto deberá confirmar la fecha previa al último día de marzo del año en cuestión. Tras esta fecha, deberá presentar la propuesta de cambio de fecha, la cual será aprobada por la totalidad de las universidades participantes. En caso de que no sea aprobada, deberá proponer otra fecha. Si es que no se llega a ningún acuerdo, se evaluará la ejecución de los JING.

D) Sobre incumplimiento de acuerdos de participación

Las universidades participantes de la última versión de los JING serán notificadas para evaluar su participación en los JING del año correspondiente. En caso de no contestar en dos ocasiones o no querer participar, se elimina definitivamente su participación.

Luego, se deberá abrir un proceso por la última sede para que otras universidades puedan llenar los cupos determinados por las universidades participantes para la siguiente versión de los JING. En esta podrá participar cualquier universidad que no esté previamente confirmada, incluso aquellas que hayan decidido bajarse en el punto anterior.

- **Decisión de no participar:** La decisión de no participar será penalizada económicamente según se señala en el artículo correspondiente antes mencionado. Además de esto, la universidad no podrá participar de la siguiente versión de los juegos, a no ser que las universidades que integran los juegos determinen lo contrario.

7.1.2. Comportamiento inadecuado durante el desarrollo de los JING

Coordinaciones

La coordinación de cada universidad estará compuesta por tres personas. Estas son las responsables de la participación de la respectiva institución y son las primeras personas que responden ante faltas a los Estatutos y Protocolos de los JING.

Si es que cualquiera de estas personas incumple los protocolos o estatutos, en su facultad de coordinación, no podrá participar nuevamente de los JING de manera oficial, tanto como coordinación como deportista. Si una de estas personas incumple los protocolos o estatutos como deportista, entonces su caso será analizado según el artículo II.b.

Deportistas

Los deportistas de cada universidad son aquellas personas inscritas o participantes de cualquiera de los deportes oficiales estipulados en los estatutos de los JING.

Ante cualquier incumplimiento de los protocolos de violencia sexual, se notificará a la coordinación de los Juegos de la Ingeniería. Estas personas evaluarán el caso y podrán determinar las sanciones correspondientes evaluando el protocolo correspondiente. Las sanciones serán Ante cualquier incumplimiento de los protocolos deportivos o estatutos de los respectivos deportes, la coordinación de los JING se regirá por los protocolos pertinentes para evaluar la situación. Las sanciones serán

Barras u otros

Cualquier persona que efectúe un incumplimiento de los protocolos y normas de convivencia de los JING será sancionada en conjunto con su universidad. En este sentido, se podrá restringir la participación, evaluando desde la suspensión de las barras oficiales hasta la participación de la universidad en las siguientes versiones de los Juegos.

7.1.3. Infracciones de pactos pendientes tras la realización de los JING

Sede sobre seguro (devolución)

Como se señala en el artículo I.a.i, existe un monto de 100 mil pesos que corresponde a un seguro que se podrá utilizar en los casos señalados. La universidad sede deberá devolver el dinero en un plazo máximo de un mes desde la finalización de los JING (último día oficial). En caso de que la universidad sede no devuelva la plata correspondiente al seguro, se suspenderá su participación hasta

Deudas pendientes

En caso de existir alguna deuda pendiente por parte de una universidad participante,

Hacer un documento de retroalimentación posterior a JING

8. Protocolo JING: Violencia y Abuso

Protocolo de violencia y abuso: Considerará violencia física, psicológica, sexual, sumando actos de abuso o discriminación entre todas las personas relacionadas al evento. También debe considerar situaciones dentro de la cancha (principalmente mencionar la existencia de un comité de disciplina)

8.1. Comisión reguladora JING

Se encarga de supervisar la conducta de los participantes de los Juegos de Ingeniería, velando por la sana convivencia y respeto mutuo dentro y fuera de la competencia.

Al momento de confirmación de participación en los Juegos de Ingeniería, cada coordinación debe presentar a un representante que integre esta comisión. Dicho participante puede ser uno de los tres coordinadores externos, o bien una persona propuesta por ellos.

Dentro de lo posible debe haber un miembro de la comisión en cada espacio en que se esté desarrollando una competencia.

Deberes de la comisión:

- Estar pendiente del desarrollo de la competencia, tomando atención en la conducta de competidores, coordinadores y espectadores.
- Informarse de la normativa pertinente de la universidad sede.
- Tomar acción inmediata en caso de presenciar situación de agresión, acoso y/o abuso, dando aviso a la coordinación de la universidad involucrada.
- En caso de víctima de abuso/acoso sexual, debe ser con su consentimiento.
- Atender y/o acompañar a la persona afectada.
- Supervisar el proceso de sanción acorde a la falta realizada.

8.2. Definiciones

Violencia:

- *Física:* acción voluntaria mediante fuerza corporal o material (uso de objetos) que transgrede el espacio corporal de otra persona, generando impacto directo en el cuerpo, consecuencias físicas tanto externas como internas, daños en la salud psíquica de la persona agredida.
- *Psicológica:* toda agresión realizada sin intervención o contacto físico, mediante conductas que reducen a la víctima, vulnerando su autoestima, sometiendo a humillación, escarnio u otras formas de sufrimiento no físico. Puede ser:
 - Activa: mediante el uso de violencia verbal (desvalorizaciones, descalificativos, amenazas, chantaje, etc).
 - Pasiva: abandono emocional, indiferencia.

- *Sexual y de género*: cualquier acción o conducta basada en el sexo, orientación sexual, identidad sexual y/o expresión de género de una persona, causando daño físico, sexual o psicológico, tanto en el ámbito público como el privado.

Consentimiento Sexual: Manifestación de la voluntad libre, directa y momentánea, mediante la cual quien la emite expresa su acuerdo de mantener una interacción de índole sexual con otra persona. El consentimiento no es para siempre y en todo momento, por lo que debe ser otorgado o manifestado en el curso de una interacción, incluso cuando existe una relación de pareja. Por lo mismo, es esencialmente transitorio y perfectamente revocable. El consentimiento en materia sexual refiere a actos de especial significación personal, luego no debiera inferirse del silencio o falta de negativa, sino que sería esperable que este sea afirmativo (explicitar un “Sí”). Esa característica es la que permite reconocer indiscutiblemente si existe un consenso o conformidad entre las partes involucradas en la interacción. La validez del consentimiento estriba en que sea manifestado en forma libre, emitido sin presiones, y en ejercicio de una voluntad capaz de consentir

Discriminación Arbitraria: Cualquier distinción, exclusión o restricción injustificada basada en el sexo, orientación sexual, identidad de género, nacionalidad, etnia, ideología, situación socioeconómica, edad, la raza o etnia, la nacionalidad, la situación socioeconómica, el idioma, la ideología u opinión política, la religión o creencia, el sexo, la orientación sexual, la identidad de género, el estado civil, la edad, la filiación, la apariencia personal y la enfermedad o discapacidad, u otros motivos que le cause privación amenaza, perturba el ejercicio de sus derechos y libertades fundamentales

- UCHILE: cualquier distinción, exclusión o restricción injustificada y basada en el sexo, orientación sexual, identidad de género, nacionalidad, etnia, ideología, situación socioeconómica, edad u otros motivos, que amenaza, perturba o anula el ejercicio de sus derechos y libertades fundamentales.
- UANDES (Discriminación de género): Toda distinción exclusión o restricción, basada en el sexo, orientación sexual, la identidad sexual o la expresión de género de una persona, y que, careciendo de justificación razonable, le cause privación, perturbación o amenaza en el legítimo ejercicio de sus derechos humanos y libertades fundamentales.
- PUC (Discriminación de género): se entiende cualquier acto que otorgue un trato diferenciado que carezca de justificación razonable a una persona de la comunidad en razón de su sexo, identidad u orientación sexual, o expresión de género, en menoscabo en su dignidad, integridad o derechos.
- UAI (Discriminación Arbitraria): Cualquier acto u omisión que genere un tratamiento diferenciado, que carezca de justificación razonable y que cause privación, perturbación o amenaza en el ejercicio legítimo de los derechos fundamentales de la persona que lo recibe, en particular cuando se funden en motivos tales como la raza o etnia, la nacionalidad, la situación socioeconómica, el idioma, la ideología u opinión política, la religión o creencia, el sexo, la orientación sexual, la identidad de género, el estado civil, la edad, la filiación, la apariencia personal y la enfermedad o discapacidad.
- UAI (Discriminación de Género): Cualquier distinción, exclusión o restricción, basada en el sexo, la orientación sexual, la identidad sexual o la expresión de género de una

persona, y que, careciendo de justificación razonable, le cause privación, perturbación o amenaza en el legítimo ejercicio de sus derechos humanos y libertades fundamentales.

Acoso/Abuso no sexual:

- UAI: Conducta indebida consistente en la agresión u hostigamiento reiterados, de cualquier naturaleza, no consentido por quien lo recibe, que es ejercida por cualquier medio entre un profesor o una profesora y estudiante, un profesor o una profesora y ayudante, ayudante y estudiante, personal de la Universidad y estudiante, entre estudiantes, o entre trabajadores o trabajadoras de la Universidad, causando menoscabo, maltrato, humillación, o amenaza o perjuicio a la situación laboral o académica de quien lo recibe.

Acoso/Abuso sexual:

- UCHILE: cualquier acción de connotación sexual (verbal, no verbal, física, digital, amenaza y ofrecimiento) no consentida por la persona que la recibe, que produce consecuencias negativas psicológicas, emocionales y/o físicas.
- UANDES: cualquier acción o conducta de naturaleza o connotación sexual, sea verbal, no verbal, física, presencial, virtual o telemática, no deseada o no consentida por la persona que la recibe, que atente contra la dignidad de una persona, la igualdad de derechos, su libertad o integridad física, sexual, psíquica, emocional o que cree un entorno intimidatorio, hostil o humillante, o que pueda comenzar, perjudicar o incidir en sus oportunidades, condiciones materiales o rendimiento laboral o académico, con independencia de si tal comportamiento o situación es aislado o reiterado.
- PUC - Acoso: Dinámica de acercamientos con intenciones sexuales no deseados por quien es objeto de ellos y que, por su carácter transgresor e insistente, resultan ofensivos y generan un menoscabo a la integridad de la persona, perjudicando sus procesos de aprendizaje o calidad de vida o desarrollo laboral. Se incluye una amplia gama de comportamientos, tales como gestos, insinuaciones, comentarios o proposiciones, pudiendo expresarse la dinámica a través de diversos medios. Estas conductas se dan en un contexto en que prima la presión o la manipulación, viéndose la persona impedida o restringida de ejercer libremente su voluntad.
- PUC - Abuso: Realización de una acción sexual, distinta del acceso carnal, como, por ejemplo: tocaciones o besos en área de connotación sexual; simulación de acto sexual; exhibir o registrar material pornográfico particularmente a menores de edad o presenciar espectáculos del mismo carácter, entre otros.
- UAI: Cualquier acción o conducta de naturaleza o connotación sexual, sea verbal, no verbal, física, presencial, virtual o telemática, no deseada o no consentida por la persona que la recibe, que atente contra la dignidad de una persona, la igualdad de derechos, su libertad o integridad física, sexual, psíquica, emocional o que cree un entorno intimidatorio, hostil o humillante, o que pueda amenazar, perjudicar o incidir en sus oportunidades, condiciones materiales o rendimiento laboral o académico, con independencia si tal comportamiento o situación es aislado o reiterado.

8.3. Procedimientos

Al momento de vivir o ser testigo de una situación de violencia o abuso, se debe contactar a los coordinadores de la respectiva universidad o bien con cualquier miembro de STAFF JING presente en la instalación.

Recibida la información, se debe comunicar a la Comisión Reguladora, que tomará acción pertinente a la agresión ocurrida.

Para competidores y STAFF:

Accionar de acuerdo al protocolo o normativa de la universidad sede Dejar constancia a coordinadores de la situación

Para externos (barras, espectadores/as, etc):

Se darán tres advertencias inmediatas:

- *Primera advertencia:* mención a la coordinación de la universidad a la que se apoya, para que se haga cargo de la situación.
- *Segunda advertencia:* solicitud de abandono del recinto, sin coartar su participación en la continuación de los Juegos. *Tercera advertencia:* solicitud de abandono de recinto durante toda la continuación de los Juegos de Ingeniería.

8.4. Sanciones

Retiro de JING.

Constancia al respecto de la situación.

- *Faltas leves:* solicitar que salga del recinto de manera inmediata, no coartando su participación del resto de los juegos.
- *Faltas graves:* solicitar que salga del recinto de manera inmediata, no pudiendo ingresar nuevamente durante lo que duren los juegos, permitiendo que la universidad propia sea quien asigne una sanción.
- *Faltas muy graves:* no permitir su ingreso durante lo que duren los juegos (incluso en la fiesta de universidades), coartando su participación por incluso 1 o 2 JING más, o indefinido, según sea necesario.

9. Anexo

A continuación se presentan figuras, tablas, diagramas necesarios para la comprensión del documento:

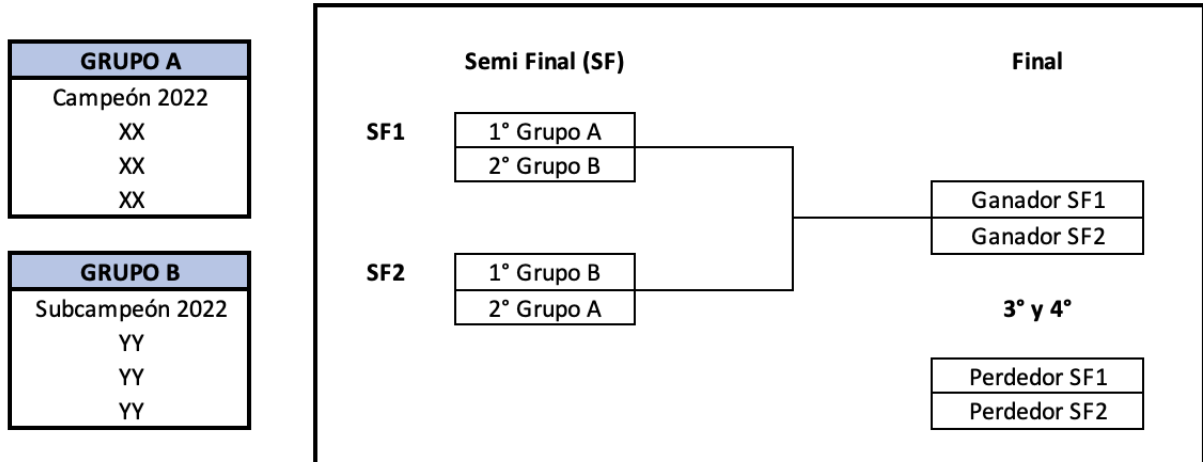


Figura 3: Diagrama de torneo por grupo.

