



## 1º EDICIÓN E-GAMES INTERFACULTADES

### REGLAMENTO GENERAL

#### TÍTULO I DE LA REALIZACIÓN:

**Art. 1º** Los E-Games Interfacultades son **organizados por la Universidad Nacional del Centro, a través de la Secretaría de Bienestar Universitario y la Dirección de Deportes, y la Federación Universitaria de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (FUCPBA).**

Los mismos se realizarán del 9 al 30 de Noviembre del corriente año. El período de inscripción es del 28 de octubre al 5 de noviembre inclusive.



## TITULO II DE LOS OBJETIVOS

**Art. 2°** Integrar a las competencias interfacultades a un grupo de alumnos y alumnas que no siempre participan de la tradicional Olimpiada Deportiva y Cultural, un público diferente especializado en otro tipo de juegos, fortaleciendo el sentido de pertenencia con su Facultad y la Universidad.



### TÍTULO III DE LA ORGANIZACIÓN

**Art. 3°** A los efectos organizativos se disponen los siguientes cuerpos colegiados:

- **Comité Ejecutivo**
- **Comité Técnico**

**Art. 4°**El Comité Ejecutivo estará integrado por: **Director de Deportes, Coordinador de Deportes, Presidente FUCPBA y Vicepresidente FUCPBA.**

**Art. 5°**El Comité Técnico estará integrado por: *Docentes de la Dirección de Deportes y Delegados/as de Deportes de cada uno de los Centros de Estudiantes y de la FUCPBA.*



## TÍTULO IV                   COMITÉ EJECUTIVO

**Art. 6°** El Comité Ejecutivo de la Olimpiada Interfacultades es la autoridad máxima en última instancia, para todos los asuntos controvertidos o divergencias que surjan durante el desarrollo de la misma.-

**Art. 7°** Sus misiones y funciones son:

- a) Supervisar y asegurar el buen desarrollo de la E-Games.
- b) Interpretar los lineamientos y reglamentos que rigen estos juegos.
- c) Solucionar todas las divergencias que no sean de la competencia del Comité Técnico.
- d) Analizar y evaluar toda queja o protesta de carácter no técnico.
- e) Dictar sanciones contra equipos y/o personas que violen los reglamentos de los E.Games.
- f) Decidir sobre los asuntos incluidos en este reglamento.
- g) Todas las decisiones tomadas por el Comité Ejecutivo, son definitivas.
- h) Cualquier otra circunstancia no prevista en el presente reglamento será resuelta por el Comité Ejecutivo.



## TÍTULO V                   COMITÉ TÉCNICO

**Art. 8°**    Es el organismo de consulta del Comité Ejecutivo.-

**Art. 9°**    Sus misiones y funciones son:

- a) Asesora al Comité Ejecutivo en los aspectos Técnicos de orden general que hacen a la competencia.
- b) Colabora con el Comité Ejecutivo en las circunstancias que éste lo requiera.
- c) Es el organismo encargado de la programación y supervisión de los distintos juegos. Cuando la programación esté confeccionada deberá elevarla al Comité Ejecutivo para su aprobación.
- d) Recepciona los formularios de inscripción individual.



## TÍTULO VI JUEGOS

**Art. 10°** Las juego en las que se competirá serán:

Truco Blytz Escoba de 15 Blytz Basta! Preguntados Apalabrados UNO FIFA (PC) FIFA (PS4) Ajedrez (Lichess) League of Legends (LOL)
---

10

**Art. 11°** Los juegos enunciados en el artículo precedente tendrán vigencia para la presente edición.

**Art. 12°** Las normativas que rigen a cada juego se detallan en los Reglamentos Específicos, que como tales, forman parte del presente Reglamento.



## **TÍTULO VII            DE LAS FACULTADES PARTICIPANTES**

**Art. 13°** Participan de los E-Games Interfacultades todas las Unidades Académicas que integran esta Universidad.

**Art. 14°** Las Facultades participantes son:

- **Facultad de Agronomía.**
- **Facultad de Arte.**
- **Facultad de Ciencias Económicas.**
- **Facultad de Ciencias Exactas**
- **Facultad de Ciencias Humanas.**
- **Facultad de Ciencias Sociales.**
- **Facultad de Ciencias Veterinarias.**
- **Facultad de Ingeniería.**
- **Unidad de Enseñanza Universitaria de Quequén.**
- **Facultad de Derecho.**
- **Facultad de Ciencias de la Salud.**



## TITULO VIII DE LA INSCRIPCIÓN EN LOS DISTINTOS JUEGOS

**Art. 15°** Cada alumno/a deberá completar el formulario de inscripción online, indicando:

- Nombre completo
- Facultad
- Carrera
- Email institucional y email que usa frecuentemente para jugar.
- Número de legajo
- Adjuntar foto del DNI

**Art. 16°** Un alumno o alumna podrá participar en un máximo de 4 juegos electrónicos.

**Art. 17°** Para el caso del LOL, al ser un juego por equipos (5 integrantes), deberán colocar un nombre al equipo e indicar quien es el capitán. Como la inscripción es individual, los cinco integrantes del equipo deben colocar el mismo nombre de equipo y mismo capitán, caso contrario el equipo no será inscripto. El equipo debe estar conformado como mínimo por 3 alumnas o alumnos de una misma Facultad, pudiendo completar con compañeras y compañeros de otras Facultades. El puntaje se le otorgará a la Facultad con mayor número de integrantes en el equipo.





## TÍTULO IX DE LA PROGRAMACIÓN

**Art. 18°** Fixture y horarios de juego:

El Comité Técnico confeccionará cada uno de los fixture adecuándose a la cantidad de inscriptos y plazos de juego.

En todos los casos se realizará una instancia zonal y final entre alumnas y alumnos de una misma Facultad, en donde deberán competir hasta obtener un (1) representante por cada Facultad para cada juego.

Una vez determinados los representantes de cada Facultad para cada juego, se realizará un fixture similar al de la tradicional Olimpiada Interfacultades Deportivas y Culturales, donde habrá una instancia de zonas, para luego pasar a una instancia de play off.



## **TITULO X                    DE LA PUNTUACIÓN**

**Art. 19°**        La tabla de puntaje por para cada juego será la siguiente:

1° Puesto: 13 puntos.

2° Puesto: 8 puntos.

3° Puesto: 5 puntos.

4° Puesto: 3 puntos.

5° Puesto: 2 puntos.

6° Puesto: 1 puntos.

7° en adelante: 0,5 puntos.

**Art. 20°**        Resultará campeona la facultad que haya sumado la mayor cantidad de puntos, incluyendo los Juegos Electrónicos y los Juegos Artísticos (Culturales).



## TITULO XI                    DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

**Art. 21°**        Los artículos y las palabras utilizadas en el Presente Reglamento deberán ser interpretadas en su sentido natural y obvio, salvo que la interpretación conduzca a resultados irrazonables o absurdos.

**Art. 22°**        El Comité Ejecutivo se reserva el Derecho de alterar parcial o totalmente la programación , cuando por cuestiones directivas o de organización las circunstancias así lo requieran, informando a los delegados de deportes de cada facultad o al capitán del equipo.