



## 1. Inscripciones

Para inscribirse se deberá acudir a la Delegación de Alumnos de la Facultad de Informática (situada en la planta baja). Para formalizar la inscripción es necesario:

1. Pagar la participación (1€).
2. Nombre completo.
3. Correo electrónico del capitán.
4. Correo electrónico de la UMU (Necesario pertenecer a la facultad de informática).

Para que el torneo se pueda realizar de manera adecuada y todos los participantes opten a la misma cantidad de puntos necesitamos que todos los grupos consten del mismo número de jugadores. Aunque se tratará de evitar, es por esto que nos reservamos el derecho a cancelar el registro de algún o alguna jugador/a pese a que se haya inscrito a tiempo. (La preferencia será por orden de registro).

## 2. Partidos

El desarrollo base del Torneo se basará en una **liga con partidos presenciales**, donde los puntos almacenados serán las estrellas que se ganen al final de cada partida. **El ganador será aquel que acumule una mayor cantidad de puntos al finalizar el torneo.**

Los participantes serán divididos en grupos, todos con el mismo número de miembros. El número de miembros y de partidas se determinará más adelante una vez se cierre el periodo de inscripción, pero para clarificar la organización nos basaremos en el siguiente ejemplo:

Pongamos que el número de miembros por grupo es de 6, este grupo se elegirá de manera aleatoria y se dispondrán en los ordenadores de la siguiente manera, donde los '#' serán los jugadores y los '~' espacios libres.

```
###  
###  
~~~
```

De esta manera procuramos evitar que la gente se pueda copiar, y por ende hacer trampa estropeando la experiencia de juego.

Cada uno de estos jugadores competirá contra participantes de otros grupos (estos nuevos grupos de juegos también serán aleatorios).

Para que todo el mundo entre al mismo tiempo en la partida, los coordinadores crearán las salas, y una vez proporcionado el número de sala, la contraseña y que todos los jugadores pertinentes pertenecen al juego, se saldrán de la partida para que el torneo transcurra con normalidad.

## 3. Reglas

1. Se podrán usar dispositivos personales, siempre y cuando estos no sean material específico de diseño gráfico.
2. No se puede ayudar y/o copiarse de otro participante.
3. No vale escribir la solución ni total ni parcialmente, sólo se permiten onomatopeyas y pequeños textos, queda responsabilidad de los participantes sopesar hasta qué punto el texto dibujado es legítimo.

El incumplimiento de alguna norma implicará la penalización o descalificación del jugador.

*La Comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo.*

Para cualquier duda que pueda surgir contactar vía Telegram con: [@alvaro4fun](https://t.me/alvaro4fun).