

# 3<sup>RA</sup> COPA UTMAT E-SPORTS UNIVERSIDADES

A todas las instituciones de nivel superior y graduados, se les invita a participar en la:  
3ra Copa Universitaria UTMAT 2024 en los juegos E-sports "League of Legends" y "Valorant"

## OBJETIVO

Fomentar la participación de jóvenes que tienen como afinidad el gusto por los E-sports de estrategia y las TI.

## PRE-REGISTRO

La persona capitana del equipo deberá realizar su pre-registro en el siguiente enlace: <https://forms.gle/b6u5h8aRmeyHGQNw6> llenando todos los datos solicitados, con el fin de comprobar la validez de la inscripción.

Posteriormente, se le enviará vía correo electrónico el comprobante para poder acceder a la universidad el día del torneo.

Es importante asegurarse de llegar a la institución con las cuentas de juego ya creadas y con el tutorial correspondiente completado. No se permitirá la participación de ninguna persona que no haya cumplido con este requisito. *Lo anterior, con el objetivo de que todas las personas participantes tengan una experiencia igualitaria y sin demoras innecesarias, y esto solo será posible si todas están preparadas de antemano.*

## LUGAR

La competencia se llevará a cabo en modalidad presencial en los laboratorios computacionales del **CIDET del Edificio C de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.**

## FECHA

- **1era Ronda y finales:** 14 de noviembre de 2024 de 9:00 a 18:00 hrs.

## CATEGORÍA

Única: libre para estudiantes y/o graduados.

## RAMA

- **VALORANT (Única).**
- **LEAGUE OF LEGENDS (Única).**

## PARTICIPANTES

Los equipos deberán estar conformados por 5 integrantes, más un suplente.

Podrán inscribirse estudiantes regulares, egresados y docentes pertenecientes a la misma institución de nivel superior (premio por universidades), siempre y cuando se registren y presenten su credencial de la institución de procedencia o identificación.

## JUNTA PREVIA

Se enviará la invitación vía correo electrónico y será transmitida a través de la plataforma Meet el día lunes 11 de noviembre de este año.

En caso de tener alguna duda, esta debe ser enviada al correo [3racopa.esports@utma.edu.mx](mailto:3racopa.esports@utma.edu.mx) o realizarla directamente en el área de Vinculación e Innovación Tecnológica de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

## INSCRIPCIONES

Quedarán abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el 10 de noviembre del presente año.

Se deberá adjuntar una copia de credencial de la institución de procedencia y/o identificación.

La cuota de recuperación por equipo será de \$300.00 (Trecientos pesos MXN). En el caso de los equipos conformados por docentes y/o egresados la cuota de recuperación será de \$150.00 (Ciento Cincuenta pesos MXN) por persona. Estas se pagarán el día del registro durante la entrega de gafetes.

## BRACKETS DE COMPETENCIA

Se enviarán por correo a más tardar el 11 de noviembre y se publicarán en las redes sociales de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

## JUECES

Serán designados por el comité organizador y su decisión será inapelable.

## REGLAMENTO

- Se aplicarán los reglamentos de juego y de sanción de los juegos correspondientes. Estos pueden ser consultados en la página web oficial de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes [www.utma.edu.mx](http://www.utma.edu.mx) en la sección 2da Copa de E- Sports.
- Se podrán utilizar periféricos propios como mouse, teclado y diadema.
- Los equipos de cómputo serán previstos por la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

## PREMIACIÓN

Se premiará a los tres primeros lugares con: diplomas, periféricos y kit oficial de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

- **1er lugar:** Consola de video juegos y una beca del 100% en el Taller de Realidad Virtual y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

## CANAL DE COMUNICACIÓN

Todas y todos los participantes deberán unirse al grupo de WhatsApp que se designará en la junta previa del torneo para resolver dudas y mantener contacto con el Comité Organizador.

Las partidas finales se transmitirán vía Facebook Live a través de la fanpage de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes.

## TRANSITORIOS

Los puntos no previstos en la presente serán resueltos por el Comité Organizador.

