UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAÑETE

Facultad de Ingeniería

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

BASES DEL CONCURSO

COMITÉ DE EVENTOS ACADÉMICOS

VIII CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA (VIII CIISIC 2026)





"Innovación, Investigación y Tecnología para el Desarrollo Sostenible"

INNOVACIÓN · INVESTIGACIÓN · TECNOLOGÍA · COLABORACIÓN

IMPACTO · INTERNACIONALIZACIÓN · SOSTENIBILIDAD

26 al 30 de octubre de 2026

San Vicente de Cañete – Lima, Perú

UNDC IS Ingeniería de Sistemas

BASES DE LOS ESPORTS EPIS 2026 VIII CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA 2026 (VIII CIISIC 2026)

“Innovación, Investigación y Tecnología para el Desarrollo Sostenible”

Bases únicas aplicables al evento de ESPORTS

LINK DE INSCRIPCIÓN PARA LOS ESPORTS: [https://forms.gle/QjtNoWLqSdzEXduEA].

BASES OFICIALES DEL TORNEO DE LEFT 4 DEAD 2 - FIS

1. Formato y Logística del Evento

- **Modalidad Presencial y Equipamiento:** Todo el torneo se desarrollará de forma estrictamente presencial en las instalaciones de la Facultad de Ingeniería de Sistemas (FIS). La asignación exacta del laboratorio o ambiente se comunicará el domingo 25 de octubre. Cada equipo es estrictamente responsable de traer sus propias laptops para jugar, así como todos los periféricos que requieran (mouse, teclado, audífonos, etc.).
- **Conexión a Internet:** La organización garantizará la estabilidad de la red proveyendo internet mediante cable Ethernet en el espacio de competencia. Sin embargo, si la laptop de algún participante no cuenta con el puerto correspondiente, es entera responsabilidad del participante traer su propio adaptador LAN/Ethernet.
- **Horario de Inicio y Sorteo General:** El evento comenzará a las 17:00 h. Es obligatorio que todos los equipos inscritos estén presentes físicamente a esta hora para llevar a cabo el sorteo de mapas, llaves y bandos. Una vez terminado el sorteo general, se dará inicio inmediatamente al primer versus.
- **Gestión del Servidor y Partidas simultáneas:** Por regla general, las partidas se jugarán de forma secuencial. Sin embargo, **si la cantidad de inscritos supera los 6 equipos**, se habilitará la modalidad de partidas en simultáneo (por ejemplo, Equipo 1 vs Equipo 2 en un laboratorio y Equipo 3 vs Equipo 4 en otro) para agilizar los tiempos del torneo.
- **Modalidades y Duración por Fase:**
    - Por regla general, todas las partidas se jugarán a **Campaña Completa** (de inicio a fin).
    - Excepción por alta demanda: Si la cantidad de inscritos supera los 6 equipos, la primera ronda se jugará a solo **2 capítulos**.
    - Desempate en ronda reducida: Si hay empate de puntaje tras jugar los 2 capítulos, se jugará por defecto el Atrio de Dead Center (capítulo final) para definir al ganador.

    - Pasada la primera ronda, si la siguiente llave está programada para iniciar antes de las 19:30 h, se retomará el formato de campaña completa. Si inicia después de esta hora, se mantendrá el formato reducido.

- **Sorteo de Bando y Modalidad de la Final:** La elección de bando inicial (Supervivientes o Infectados) se definirá estrictamente por sorteo de ruleta al inicio del evento. Adicionalmente, la modalidad con la que se jugará la Gran Final (Vanilla max o Zonemod) deberá acordarse de manera oficial desde el comienzo del torneo, no por sorteo, si no, por democracia de todos los participantes antes de iniciar el primer match.
- **Sorteo de Mapas y Exclusiones:** El mapa correspondiente a cada enfrentamiento se definirá estrictamente por sorteo en pleno match. Los mapas oficiales que ingresarán a la ruleta y que **sí se jugarán** son:
- Dead Center
- Dark Carnival
- Swamp Fever
- Hard Rain
- The Parish
- No Mercy
- Death Toll
- Dead Air
- Blood Harvest

Nota: Quedan excluidos de la ruleta y del torneo los mapas The Sacrifice, Crash Course, The Last Stand, Cold Stream y The Passing.

- **Empates Exactos (Tie-breaker):** Si al finalizar una partida completa los equipos empatan con el puntaje exacto, se jugará el Atrio de Dead Center para definir al ganador.

2. Inscripciones y Requisitos

- **Cierre de Inscripciones:** El periodo de inscripción y conformación de equipos finalizará

el **23 de octubre a las 23:59 h**. Posterior a esta fecha y hora, no se permitirán nuevas inscripciones ni modificaciones en las plantillas a excepción de alguna justificación válida del comité de eventos académicos.

- **Costo de Inscripción:** S/ 30.00 por equipo. Todo lo recaudado será destinado para el pozo del premio a los ganadores y para cubrir los gastos de alquiler del servidor.
- **Proceso:** La inscripción se realizará mediante el formulario oficial propornicado al comienzo: Tras inscribirse, el líder del equipo será agregado a un grupo de WhatsApp para cualquier aviso.
- **Identidad Visual (Opcional):** Los equipos tienen la opción de enviar su Logotipo/Distintivo y el "Tag" que usarán para identificarlos en la transmisión.
- **Plantilla y Formato (Links de Steam requeridos):** Cada equipo tendrá 4 jugadores titulares y un máximo de 2 suplentes (6 en total). Es obligatorio colocar el link del perfil de Steam de cada jugador y estas cuentas deben permanecer en estado "Público" durante toda su participación.
    1. Formato de registro: (NombresApellidos_Codigo_Ciclo_Sección_Turno) - [Link de Steam]
    - **Equipo:** Los Teletubbies (Tag: TLT - Opcional)
        1. Jostin Arias Meza_2601010020_VII_A_Mañana (Líder) - [https://steamcommunity.com/id/jostin]
        2. [Nombre del Jugador 2_Datos] - [Link de Steam]
        3. [Nombre del Jugador 3_Datos] - [Link de Steam]
        4. Elias Luna Molina_2601010030_VII_A_Tarde - [Link de Steam]
        5. Suplente/ Leandro Suarez Perez_2601010030_VII_A_Tarde - [Link de Steam]
        6. Suplente/ [En blanco]
- **Limitación de Participantes y Verificación:** Solo pueden participar estudiantes regulares y/o egresados de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la UNDC. La comisión validará la identidad presencialmente antes del inicio del torneo mediante DNI, carné universitario, ficha de matrícula o constancia de egresado.

3. Reglas Durante las Partidas Presenciales

- **Espectadores:** Además de la Comisión de Eventos Académicos, personas autorizadas y el comentarista (caster), no se permitirán espectadores dentro del servidor de juego ni aglomeraciones que interrumpan a los jugadores dentro del laboratorio.
- **Tardanzas y Walkover (W.O.):** Cada equipo tiene 10 minutos de tolerancia después de la hora programada para el inicio del evento (17:00 h) o del llamado oficial de su respectiva partida para tener a sus 4 jugadores ubicados físicamente con sus laptops e ingresados en el servidor con su cuenta registrada. Si el equipo no se presenta completo tras la tolerancia, el contrario ganará por Walkover.
- **Regla del Jugador Externo:** Puedes usar como máximo 1 jugador que esté fuera de tu plantilla original (sin baneos ni participación previa en otro equipo). Hacer uso de este recurso aplicará un **descuento directo de 400 puntos** sobre el score total de tu equipo en esa ronda. Esta penalidad se aplica de forma íntegra a la campaña jugada, sin importar si el jugador externo participó solo un momento o un solo capítulo.
- **Sustituciones y Reconexiones:**
    - Emergencia: Si un jugador sufre una desconexión o debe retirarse por fuerza mayor, el ingreso del suplente o su reconexión será de forma inmediata (usando las pausas permitidas).
    - Táctico/Voluntario: Si el cambio de jugador es netamente por decisión del equipo, solo podrá realizarse antes de iniciar la partida o después de haber acabado el capítulo (en el refugio). Queda estrictamente prohibido hacer cambios voluntarios con el capítulo en curso.
- **Pausas:** Cada equipo puede hacer hasta 3 pausas por capítulo, con un tiempo máximo de espera acumulado de 5 minutos. No se puede pausar sin justificación válida durante un momento vital de la partida (ej. hordas, ataques de tank).
- **Caídas de Servidor (Gestión de Puntos):** En caso de una caída general del servidor (host) en medio de un capítulo, no se reiniciará el mapa. Los puntos parciales de ese capítulo en curso se anularán por no haberse culminado por ambas partes. El resultado final del encuentro se determinará sumando únicamente los puntajes de los capítulos que ambos equipos hayan completado en su totalidad. (Si la caída ocurre en el primer capítulo antes de registrar cualquier puntaje, este simplemente se reiniciará).
- **Exploits y Glitches:** Queda estrictamente prohibido el uso de atajos (skips) que abusen

de bugs del juego, así como tácticas que no sean bien recibidas y logren desbalancear el juego sano. Incurrir en estas prácticas resultará en la descalificación directa del equipo.

- **Demos (Grabación Obligatoria):** Cada participante debe grabar su juego usando la consola (record nombre_demo). Los jugadores deben guardar estas demos y enviarlas a la comisión si se solicitan. **Sanción:** Si la comisión solicita la demo por sospechas de irregularidad y el jugador no la entrega, su equipo será automáticamente descalificado.

4. Sanciones y Disposiciones Finales

- **Baneos Activos:** Será motivo de descalificación o veto definitivo del torneo los jugadores que tengan baneos comprobados por uso de trampas, hacks o cheats en servidores competitivos (ej. Center).
- **Conducta:** Quedará descalificado cualquier jugador que presente actitudes tóxicas, agresiones verbales, comportamiento antideportivo o insultos hacia los rivales, organizadores o el caster (ya sea presencialmente en el laboratorio, en el chat del juego o en los grupos de WhatsApp).
- **Situaciones No Previstas:** Si ocurre algún percance o situación ajena o desconocida en estas bases, será manejado y resuelto en plena competencia por la **Comisión de Eventos Académicos**. Sus decisiones se tomarán de manera democrática mediante votación estricta interna y serán definitivas. No se admitirán objeciones ni reclamos injustificados ante la decisión tomada.

6. PREMIACIÓN

- Premio monetario a todo el equipo ganador del Primer Puesto.
- La entrega se realizará durante la finalización del torneo o en caso de contemplarse algún asunto, se le realizará la entrega del premio para una posterior oportunidad con previo aviso.
- Cabe recalcar que el monto oficial del premio monetario se dará por confirmado luego según la totalidad de equipos inscritos.

BASES OFICIALES DEL TORNEO DE CLASH ROYALE - FIS

1. Formato y Logística del Evento

- **Modalidad Presencial y Dispositivos:** El torneo se desarrollará de forma estrictamente presencial en las instalaciones de la Facultad de Ingeniería de Sistemas (FIS). Cada jugador es responsable de traer su propio dispositivo móvil (con batería suficiente) y contar, preferentemente, con datos móviles de respaldo.
- **Estructura del Torneo (Doble Eliminación):** El torneo se jugará bajo el formato de Winner Bracket (Llave de Ganadores) y Loser Bracket (Llave de Perdedores). Perder un encuentro en el Winner Bracket te envía al Loser Bracket. Perder en el Loser Bracket significa la eliminación definitiva del torneo (dos derrotas en total).

2. Modalidad de Partidas y Reglas de Juego

- **Envío de Partidas y Walkover (W.O. de 3 Minutos):** Todo enfrentamiento se dará mediante Batalla Amistosa. El jugador que aparezca en la parte inferior o derecha de la llave (Ej. En un "Luis vs Erick", Erick está abajo) es el obligado a enviar la partida.
    1. Una vez hecho el llamado oficial, el jugador responsable debe enviar la invitación y su rival tiene exactamente **3 minutos para aceptarla**.
    2. Si el responsable no envía la partida a tiempo, o si el rival no la acepta en esos 3 minutos, el infractor perderá automáticamente por W.O. **(Nota: Si la infracción ocurre en el Winner Bracket, el infractor baja al Loser Bracket; si ocurre en el Loser Bracket, queda eliminado).**
- **Formato de Avance (Partida Única / BO1):** A diferencia de la final, todas las rondas regulares en ambas llaves se jugarán a una sola batalla (Eliminación Directa por Partida Única). El que gana la batalla, avanza.

- **Fases de Baneo de Cartas (Desde Semifinales):**
    1. **Antes de las Semifinales:** Los encuentros son de modo 1v1 estándar libre, sin opción a prohibir cartas.
    2. **De Semifinales en adelante:** Se activa la opción de "Carta Baneada". Cada jugador puede proponer banear una (1) carta del mazo rival. Si un jugador desea jugar con baneo y el otro se niega, se decidirá inmediatamente mediante un **sorteo (moneda al aire o ruleta)**. El ganador del sorteo decide si se juega con baneo o no. De proceder el baneo, cada jugador seleccionará estrictamente 1 carta que su oponente tendrá prohibido usar en la batalla. Si el jugador 1 baneó una carta para que el jugador 2 no la juegue, pero aún así el jugador 2 la utiliza en dicha partida, automáticamente el jugador 2 sumaría una derrota más, que si pertenece al winner bracket irá directamente al losser bracket, sin embargo, si pertenece al losser bracket y ocurrió este suceso se dará por eliminado dicho jugador por incumplimiento de las normas.

3. La Gran Final (BO3 y Ruleta de Modos)

- **Formato Mejor de 3 (BO3):** La Gran Final será la única fase del torneo que se disputará al formato "Mejor de 3" (el primero en ganar 2 partidas).
- **Modalidad Aleatoria (Sorteo en Vivo):** A diferencia de las rondas previas, las batallas de la Gran Final ya no serán estrictamente 1v1 clásico. Antes de iniciar la final, se realizará un sorteo en vivo para definir la modalidad de juego. Puede salir elegida cualquiera de las siguientes:
    1. Batalla 1c1
    2. Batalla de elección amistosa
    3. Batalla de triple elección amistosa
    4. Batalla de triple elixir amistosa
    5. Touchdown de elección amistoso
    6. Duelo Amistoso
    7. Megabatalla de elección amistosa
    8. Batalla amistosa de muerte súbita
    9. Mazo duplicado amistoso

10. Batalla de mazos clásicos amistosa
11. Batalla de aumento amistosa
12. Batalla de furia amistosa
13. Batalla de doble elixir amistosa

- **Ventaja de Invicto (Bracket Reset):** El finalista proveniente del Winner Bracket llega a la final invicto. Si el campeón del Loser Bracket logra ganar el primer BO3, se aplicará el **"Reseteo de Llave"** (gastando la vida extra del invicto). Esto obligará a jugar un segundo y definitivo BO3 bajo la misma modalidad aleatoria para determinar al Campeón Absoluto.

4. Sanciones y Desconexiones

- **Tardanzas Generales:** Tras ser llamados, los jugadores tienen 5 minutos para presentarse en el área de juego. De no cumplir con esto o con los 3 minutos de aceptación mencionados en la Sección 2, será W.O.
- **Desconexiones:** Si un jugador sufre una desconexión o lag por su propia red una vez iniciada la partida (luego de soltar la primera carta), la partida **no se reiniciará**. El resultado es válido. Siempre y cuando el jugador haya aceptado jugar con sus datos. Sin embargo, si la falla es respecto a la red que se comparte de parte del comité de eventos académicos (organizador) si se podrá dar reiniciar la partida.
- **Empates Exactos (Tie):** Si la partida termina en empate tras el tiempo extra (torres caen al mismo milisegundo), no suma puntos y se repite de inmediato bajo las mismas condiciones.
- **Conducta:** El uso excesivo de emotes que generen altercados físicos/verbales o insultos hacia el rival/comisión resultará en descalificación inmediata y veto del torneo.

5. PREMIACIÓN

- Cabe recalcar que el monto oficial del premio monetario se dará por confirmado luego del cierre de inscripciones, ya que depende estrictamente de la totalidad de jugadores inscritos.
- Si existe una alta demanda de participantes registrados, el premio monetario se dividirá para recompensar al **1er y 2do puesto**. Si la demanda de inscritos es regular o baja, el

pozo monetario será destinado única y exclusivamente al **1er puesto**.

- La entrega del premio monetario se realizará durante la finalización del torneo. En caso de contemplarse algún asunto de fuerza mayor, de logística o de tiempo, se le realizará la entrega del premio en una posterior oportunidad con previo aviso oficial por parte de la Comisión.

BASES TORNEO FIFA 25

1. Convocatoria:

El torneo se realizará del 27 de octubre y consta de dos fases:

Ø Rondas de Eliminatorias Directa y final:

2. Inscripción:

- Se habilitará un máximo de 16 plazas para la realización del torneo. Este número puede variar si la organización del evento lo considera oportuno.
- Los participantes quedan obligados a proporcionar de manera veraz la totalidad de los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos participantes que no hayan proporcionado sus datos correctamente no serán admitidos en el torneo.
- Los jugadores dan su consentimiento para mostrar en redes sociales su nombre, apellidos y seudónimo para información referente a clasificación, resultados y emparejamientos durante el torneo.
- Los jugadores, al participar en el torneo, autorizan al organizador del torneo para la toma de imágenes y su posterior difusión.
- Las inscripciones se realizan a través de una plataforma habilitada por la organización.
- El plazo de inscripción al torneo finalizará el día 23 de octubre a las 23:59 horas.

3. Requisitos de los participantes:

- Edad: Cualquier estudiante o colaborador administrativo de la Universidad Nacional de Cañete o Institución Educativa Secundaria de la Provincia de Cañete.
- La información de resultados, clasificación y horarios se realizará mediante lista de difusión, por ello, es imprescindible que el número de teléfono facilitado por el participante al realizar la inscripción, tenga instalado WhatsApp.

4. Premios:

El ganador del torneo recibirá:

- Primer puesto: s/ 50 soles en efectivo.
- Segundo puesto: s/ 30 soles en efectivo

5. Formato del torneo

El torneo se desarrollará bajo un sistema de eliminación directa a partido único, en el que cada participante deberá ganar su encuentro para avanzar a la siguiente ronda. El jugador que pierda su partido quedará eliminado de la competición.

Fase eliminatoria

- Modo de competición: Eliminación directa a partido único.
- Modo de juego: 1 vs. 1.
- Selección de equipos: Libre elección. Cada participante podrá escoger el equipo de su preferencia.
- Duración del partido: 8 minutos, divididos en dos tiempos de 4 minutos cada uno.
- Clasificación: El ganador de cada encuentro avanzará directamente a la siguiente ronda.
- En caso de empate: Se disputará una prórroga para determinar al ganador.
- Tanda de penaltis: Si el empate continúa después de la prórroga, el ganador se decidirá mediante una tanda de penaltis.
- Rondas: El torneo continuará bajo el mismo formato hasta llegar a la final, donde se determinará al campeón.

6. Reglas especiales.

- Cada participante elegirá un equipo al comenzar el torneo y será con el que juegue todos sus enfrentamientos.
- Se podrán modificar los controles del juego al comienzo de cada partido, pero no una vez haya comenzado el enfrentamiento.
- Todos los participantes dispondrán de 2 minutos antes del comienzo del partido para seleccionar equipo y configurar las correspondientes alineaciones y tácticas. La organización se reserva el derecho a marcar el partido como derrota si se superan los 2 minutos permitidos.
- Pausar el juego de forma injustificada conlleva a sanción.
- El ganador de cada enfrentamiento es el responsable de notificar el resultado a la organización del torneo.

6.1 Selección de equipos (Clubes y Selecciones por Sorteo y Ranking)

- Para asegurar la competitividad y paridad del torneo, la asignación de los

equipos y selecciones se regirá bajo el siguiente sistema:

- **Asignación por sorteo rankeado:** La elección de equipos no será de libre elección directa, sino que se realizará mediante un sorteo previo estructurado en función a un ranking oficial de los mejores clubes y selecciones (agrupados por niveles o bombos de competitividad).
- **Fijeza de equipo:** Cada participante conocerá el equipo o selección asignada mediante el sorteo antes de iniciar la competición, y **estará obligado a jugar exclusivamente con dicho equipo durante todos sus enfrentamientos** del torneo.
- **Transparencia:** El orden y los bombos del ranking previo serán publicados por la organización antes del sorteo oficial para garantizar total equidad entre los 16 participantes.

7. Ausencias y penalizaciones:

- Cada participante tendrá que estar en el puesto correspondiente a la hora que dé comienzo la partida, aunque se recomienda estar con al menos 5 minutos de antelación.
- El participante que no esté en su puesto a la hora de comienzo marcada, se le dará el partido como derrota por 0 goles a 1.

8. Aceptación de las bases:

- La participación en el torneo implica la aceptación de sus bases, siendo responsabilidad de los participantes leer y entender la normativa.
- La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, no estando regulada en estas bases, contribuya al mayor éxito del torneo, sin que tenga cabida reclamación al respecto.
- La organización se reserva el derecho a cancelar el torneo si las condiciones, sean cuales sean, no permiten su correcto desarrollo o impiden una jugabilidad adecuada para los jugadores.

BASES TORNEO DRAGON BALL Z: SPARKING! ZERO

1. Convocatoria y Fechas

- **Fecha de realización:** Del 27 de octubre de 2026.
- **Fases del torneo:** Fase eliminatoria por equipos (Octavos, Cuartos, Semifinal y Gran Final).

2. Inscripción

- **Plazas:** Se habilitará un máximo de **16 plazas** para la realización del torneo. Este número puede variar si la organización del evento lo considera oportuno.
- **Datos verídicos:** Los participantes están obligados a proporcionar de manera veraz la totalidad de los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos que no cumplan con este requisito no serán admitidos.
- **Derechos de imagen y difusión:** Los jugadores dan su consentimiento para mostrar en redes sociales su nombre, apellidos y seudónimo para información de clasificación, resultados y emparejamientos. Asimismo, autorizan a la organización para la toma de imágenes y su posterior difusión.
- **Plataforma:** Las inscripciones se realizan a través de la plataforma oficial habilitada por la organización.
- **Cierre de plazo:** El plazo de inscripción finalizará el día **22 de octubre a las 23:59 horas**.

3. Requisitos de los participantes

- **Vínculo institucional:** Estar matriculado en el presente año académico.
- **Contacto:** La información de resultados, clasificación y horarios se difundirá mediante lista de difusión. Es **imprescindible** que el número de teléfono facilitado tenga instalado

WhatsApp.

4. Premios

El torneo premiará a los mejores competidores del evento:

- **Primer puesto:** S/ 50 soles en efectivo.
- **Segundo puesto:** S/ 30 soles en efectivo.

5. Formato del torneo y Fases (Equipos y Restricciones)

El torneo se desarrollará bajo un sistema de **eliminación directa a partido único**, adaptando el tamaño de los equipos según la fase de la competición:

- **Octavos de Final y Cuartos de Final:** Se jugarán bajo la modalidad de **equipos de 3 vs. 3**.
- **Semifinales y Gran Final:** Se jugarán bajo la modalidad de **equipos de 5 vs. 5**.
- **Modo de juego:** Combates por equipos (Tag Team / Escuadrón).
- **Restricción de fusiones:** Independientemente de la fase, **solo se permite un máximo de 1 fusión por equipo**. Está prohibido alinear equipos que excedan este límite de fusiones para mantener el balance competitivo.
- **Clasificación:** El ganador de cada enfrentamiento avanza directamente a la siguiente ronda hasta llegar a la gran final.
- **En caso de empate o tiempo agotado:** Se regirá según las normas del sistema de juego o criterio arbitral de la organización si el tiempo límite del combate expira.

6. Selección de Personajes y Puntos DP

- **Modalidad de Selección:** Se respetarán los límites de costes de poder (DP) o restricciones oficiales que la organización determine para equilibrar los enfrentamientos de 3vs3 y 5vs5.
- **Personalización y Tiempos:**

    - Se permite configurar los controles del juego al comienzo de cada enfrentamiento, pero **nunca** una vez iniciado el combate.
    - Los jugadores dispondrán de **2 minutos** máximos antes de iniciar para seleccionar su equipo y verificar que cumpla estrictamente con la regla de la única fusión permitida. Superar este tiempo o incumplir la norma de fusiones acarreará penalización o derrota por default.

7. Reglas de Conducta y Partida

- **Pausas injustificadas:** Pausar el juego de forma deliberada y sin el consentimiento del rival o de un juez conlleva una sanción directa (advertencia o pérdida del round).
- **Notificación de resultados:** El ganador de cada enfrentamiento es el responsable inmediato de notificar el resultado a la mesa de organización del torneo con la captura de pantalla correspondiente.
- **Moderación:** La organización del torneo será la máxima autoridad. Su decisión y fallo sobre cualquier situación técnica o incidencia en consola es inapelable.

8. Ausencias y Penalizaciones (W.O.)

- **Puntualidad:** Cada participante debe estar en su puesto a la hora programada, recomendándo presentarse con al menos **5 minutos de antelación**.
- **Incomparecencia:** Al jugador que no esté presente en su estación de juego a la hora marcada se le dará la **partida por perdida (W.O.)**.

9. Aceptación de las Bases

- La participación en el torneo implica la **aceptación total** de estas bases, siendo responsabilidad del competidor leerlas y comprenderlas.
- La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa imprevista que contribuya al buen desarrollo del evento, así como de cancelar el torneo si las condiciones técnicas impiden una jugabilidad adecuada.