Índice

Índice **1**
Mejor Piedra **2**
Super Mario Maker 2 ..... **3**
Inscripción: 3
Reglas: 3
Formato: 3
Pasapalabra **4**
Inscripción: 4
Formato: 4
Ultimate Custom Night **5**
Inscripción: 5
Reglas: 5
Formato: 5
Uno **6**
Inscripción: 6
Reglas: 6
Formato: 7
Gartic Phone **8**
Inscripción: 8
Reglas: 8
Formato: 8
Creador de Mii **9**
Inscripción: 9
Reglas: 9
Formato: 9
Wii Sports **10**
Inscripción: 10
Formato: 10
Ping-Pong **11**
Inscripción: 11
Formato: 11
Reglas: 11
Mario Kart World **13**
Inscripción: 13
Reglas: 13
Formato: 13
2XKO **14**
Inscripción: 14
Reglas: 14
Formato: 14
Caza de Rupias **15**
Inscripción: 15
Formato: 15
Reglas: 15

Mejor Piedra



A lo largo de los tres días del evento se podrán traer piedras decoradas al aula para inscribirlas, y el jueves el jurado decidirá el ganador y lo anunciará.

Las piedras se evalúan por cómo de bien están decoradas, si es gracioso el nombre y como combina el nombre con la piedra (puede tener puntos extra por cualquier tontería de más o si es graciosa y ya).

	0 puntos	0,5 punto	1 punto	1,5 puntos
NOMBRE	no tiene	normalito	gracioso	nombre innecesariamente estupido
DECORACIÓN	no tiene	cutre	esta chula	muy bien decorada
COMBINACIÓN	no pega	vale	combina bien	fantástico

Super Mario Maker 2



Inscripción:

- Sin inscripción previa.

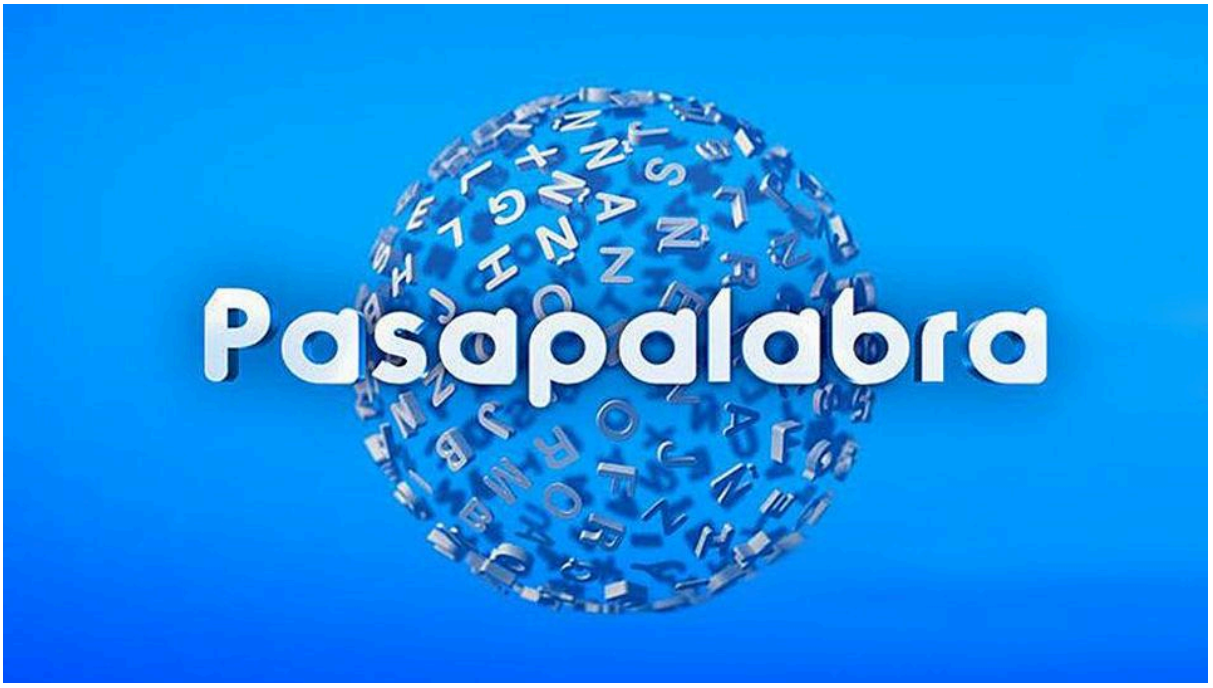
Reglas:

- Se jugará una selección de 4 niveles creados por la organización.
- No hay límite de intentos, pero es importante no acaparar el mando si hay gente esperando para jugar.

Formato:

- El juego estará habilitado a lo largo del día para que la gente juegue.
- Al completar un nivel, se obtendrá una puntuación basada en lo rápido que se complete el nivel (marcado por el temporizador del juego), y puede que otros factores en función del nivel.
- Se anotará la puntuación de los 4 niveles y la suma total de manera que pueda verse por todos.
- Al final del día, el jugador con la puntuación total más alta será el ganador.

Pasapalabra



Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 10 jugadores.

Formato:

- 10:00 - 10:05: Bienvenida y presentación de los 10 participantes.
- 10:05 - 10:35: **Clasificación.** Preguntas rápidas de respuesta corta. Cada jugador tiene dos vidas. Las preguntas se irán turnando ordenadamente entre los distintos jugadores (primero uno, luego otro… así hasta llegar al último y volver a empezar con el primero). Cuando un jugador pierda todas sus vidas, queda eliminado.
- 10:35 - 10:55: **Rosco final** entre los dos finalistas.
- 10:55 - 11:00: Premios y fotos.

Ultimate Custom Night



Inscripción:

- Presencial el día del torneo.
- Máximo de 12 jugadores.

Reglas:

- Cada jugador tiene un intento para superar cada noche. En caso de perder, no pasará a la siguiente ronda.
- No está permitido pausar el juego durante un intento, hacerlo puede llevar a la descalificación.
- Cada ronda irá incrementando su dificultad progresivamente. No se revelarán las noches hasta el momento de jugar el torneo.

Formato:

- Cada jugador jugará la misma dificultad que el resto de jugadores. En caso de ganar, pasará a la siguiente ronda. Se jugará así hasta que solo queden dos jugadores y pierda uno.
- Si los últimos jugadores pierden a la vez, gana el que más tiempo haya sobrevivido esa noche.
- Las inscripciones se harán durante el tiempo del torneo, con un máximo de 12 participantes.
- En el caso en el que 2 o más jugadores no pierdan, y el tiempo del torneo se vaya a acabar, se pondrá 50/20, y el jugador que más aguante gana.

Uno



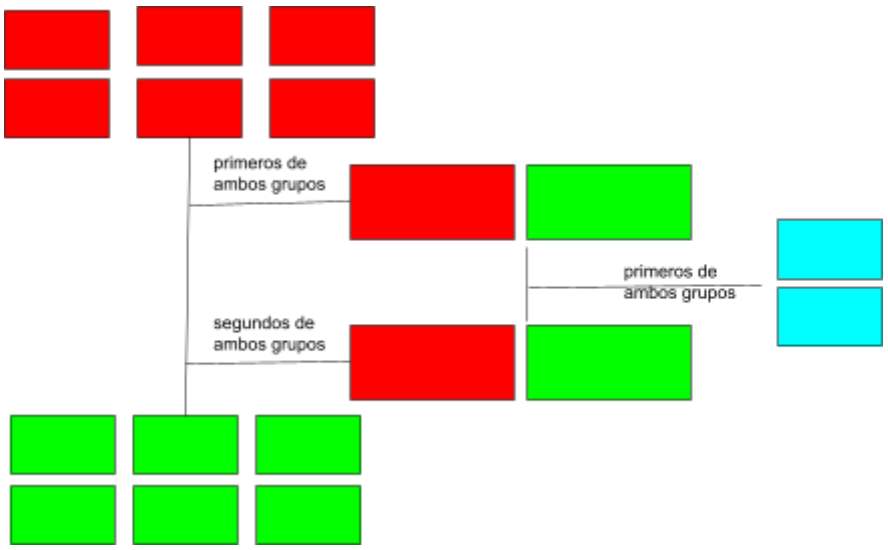
Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 12 jugadores.

Reglas:

- Si tienes más de 25 cartas estás eliminado.
- Ganas al quedarse sin cartas tras decir uno.
- Solo puedes colocar cartas de un mismo color, número o multicolor.
- Se permite escalera (echar varios números en sucesión independientemente del color por ejemplo 1,2,3,4), LA PRIMERA CARTA TIENE QUE SEGUIR LA REGLA ANTERIOR. (se puede pasar del 9 al 0 e viceversa).
- En tu turno puedes robar una carta o echar una carta.
- Si robas o te chupas una carta pierdes el turno.
- Para apilar cartas de chupar cartas tiene que ser mayor (si te echan un +4 no puedes poner un +2 pero si un +6, el comodin de ruleta de color no cuenta para esto).

Formato:


primeros de
ambos grupos
primeros de
ambos grupos
segundos de
ambos grupos

Gartic Phone



Inscripción:

- Presencial el día del torneo.
- El número ideal de jugadores por sala es entre 8 y 12. Si el número de participantes es mayor, se crearán múltiples salas.

Reglas:

- La frase inicial debe ser **apta para todos los públicos**. Evita contenidos ofensivos, discriminatorios o excesivamente vulgares.
- **Prohibido el uso de texto** en los dibujos (a menos que se acuerde una excepción antes de la partida, como el uso de números). El objetivo es que la imagen transmita el mensaje.

Formato:

- La sala se creará bajo el modo de juego "Normal" a menos que se acuerde lo contrario por la mayoría antes de comenzar.
- Tiempo de escritura: 60 segundos.
- Tiempo de dibujo: 3 minutos.
- No habrá premio ni ganador, es un torneo casual.

Creador de Mii



Inscripción:

- Por formulario.
- Máximo 10 participantes.

Reglas:

- Cada participante dispone de 2 minutos y medio para hacer su mii.

Formato:

- En cada ronda, los participantes tendrán que crear el mii de un personaje famoso (se dará una foto como referencia por si vives debajo de una piedra).
- 10 personas jugarán una primera ronda, en la que se irán turnando para hacer el mismo personaje.
- El orden del turno será aleatorio y los participantes no podrán ver participar a sus compañeros hasta que no haya pasado su turno para no saber qué personaje toca.
- Cuando haya terminado la primera ronda, el jurado dará su veredicto y pasarán a la siguiente fase los 5 mejores. Se repite la misma dinámica, pasando a la final los 2 mejores.

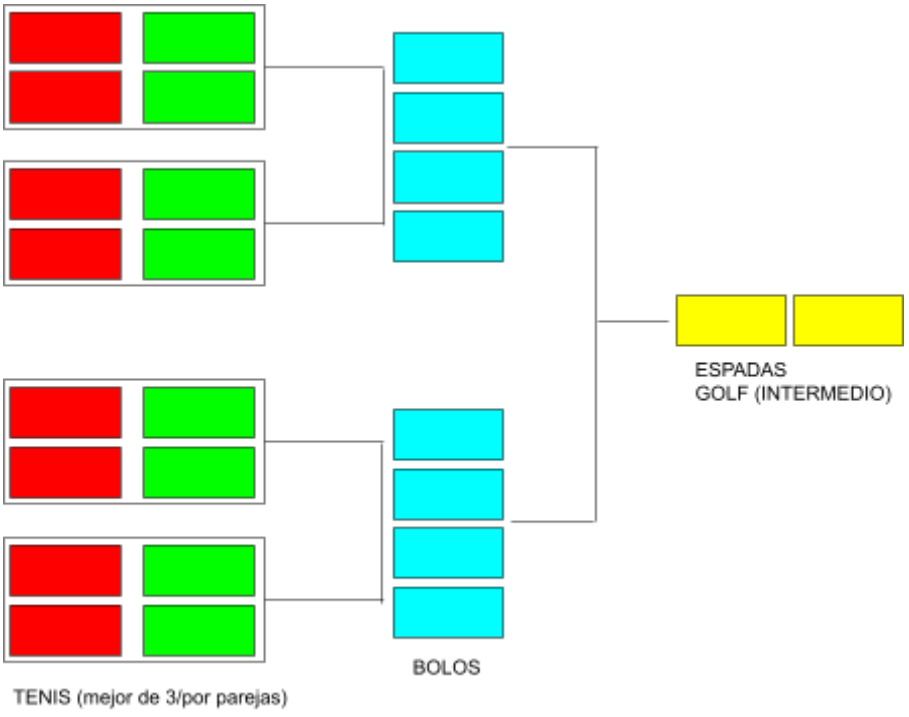
Wii Sports



Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 16 jugadores.

Formato:



Ping-Pong



Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 16 jugadores.

Formato:

- Eliminación directa, liga todos contra todos.
- Cada partido es al mejor de 1 set.
- Cada set se jugará a 11 puntos, debiendo ganar con una diferencia mínima de 2 puntos.

Reglas:

- Se decidirá quién sirve primero lanzando una moneda al aire.
- Cada jugador realiza 2 servicios consecutivos (cambia el saque después de 2 puntos).
- En caso de empate a 10-10, el servicio alternará después de cada punto.
- Se anota un punto cuando:
    - El oponente no logra devolver la pelota correctamente.
    - La pelota bota dos veces en la mesa del oponente.
    - El oponente golpea la pelota sin que esta haya botado en su lado de la mesa.
- Los jugadores deben presentarse 5 minutos antes de su partido. Si no se presentan, se les considerará derrotados por defecto.

- No se permiten distracciones intencionales, discusiones agresivas o falta de respeto hacia los rivales.
- Las decisiones del árbitro son finales.
- Cada jugador tiene derecho a un tiempo muerto de 1 minuto por partido.
- Si dos jugadores tienen la misma cantidad de victorias:
    - Diferencia de puntos totales.
    - Resultado directo entre ellos.

Mario Kart World



Inscripción:

- Las inscripciones se harán por el formulario y se cerrará cuando esté lleno. En el caso de que algún participante no se presente se podrán aceptar participantes en reserva durante el transcurso del torneo.
- Máximo 24 jugadores.
- Aunque se tendrán mandos del material aportado, se incita a los participantes que sí tienen los suyos se los pueden traer.

Reglas:

- Carreras de 4 participantes y 20 CPU en 150cc.
- Están permitidos todos los vehículos.
- Están permitidos todos los atajos y todos los objetos.

Formato:

- Se disputarán las 4 carreras de una copa elegida aleatoriamente, y los dos primeros pasarán a la siguiente fase. (Nota: pasarán los dos participantes con más puntos sin contar la CPU).
- En caso de empate de puntos entre dos participantes se disputará una carrera entre ambos. El ganador será el que pase a la siguiente ronda.

2XKO



Inscripción:

- Por formulario.
- Máximo 8 participantes.

Reglas:

- Los jugadores pueden elegir los personajes que quieran y el modo de fusión al inicio de cada ronda.
- Si dos personas quieren jugar en pareja, contarían como uno para el bracket.

Formato:

- Bracket con partidas al mejor de 3.
- En caso de que el tiempo del torneo lo permita, la final se jugará al mejor de 5.
- El juego se jugará con las normas default.
- En caso de haber suficientes equipos y/o una baja participación, se jugará el
- torneo a doble eliminación, creando un looser bracket con los perdedores.

Caza de Rupias



Inscripción:

- Por formulario.
- Máximo 100 participantes.

Formato:

Jugadores y organizadores se reúnen, se saca la bolsa con las gemas y se vierten sobre la mesa. Cada jugador escoge una gema. El área de juego se especificará ese día. Tienen 15 minutos para esconder la gema y regresar a la sala. En cuanto todos lleguen, se dará comienzo a la Caza de Rupias. Tienen 25 minutos para encontrar todas las rupias que puedan y regresar a la sala.

Ya de vuelta en la sala, se contarán las rupias que ha conseguido cada uno. ¡Gana quien haya conseguido más rupias!
En caso de empate ganará el concursante que haya vuelto a la sala antes.
Luego se pedirá a los concursantes que vayan a buscar donde escondieron su gema y, si no ha sido encontrada, que la traigan de vuelta a la sala. Se contarán las 100 gemas (para asegurar que están todas) y se procederá a la entrega de premios.

Reglas:

- Siempre se debe llegar a la sala a tiempo, o se descalificará a ese concursante (sólo se dejará 1 minuto de gracia).
- No se puede coger tu propia gema para puntuar.

- No se puede enterrar la gema.
- No se puede guardar la gema en la ropa ni en ningún sitio móvil (tiene que ser un lugar fijo).
- La gema tiene que estar en un sitio accesible e higiénico.
- No se puede salir del área delimitada.
- No molestar a otros estudiantes y profesores.