



## REGLAMENTO DESAFIAR UCA 2023

### CAPÍTULO I - OBJETIVO

#### ART 1º

El Juego de Simulación de Negocios DESAFIAR UCA es una competencia de carácter educativo, llevada a cabo por la **Universidad Católica Argentina** sede Rosario y **Desafiar Business Games** con el objetivo de:

- Estimular el espíritu emprendedor y capacitar en áreas de administración de empresas, economía y negocios a estudiantes de colegios secundarios;
- Desarrollar habilidades directivas;
- Brindar a los participantes una experiencia simulada de la gestión de una empresa;
- Desarrollar habilidades para trabajar en equipo;
- Difundir conceptos sobre Responsabilidad Social Empresaria, ética y competitividad.

### CAPÍTULO II - EL JUEGO

#### ART 2º PARTICIPANTES

1. La competencia se destina a estudiantes de nivel secundario, que, en la fecha de la inscripción, se encuentren cursando de manera regular en instituciones de enseñanza secundaria de Argentina, sin existir ninguna restricción respecto a la orientación, modalidad o período. No se permite la participación de estudiantes mayores de 18 años de edad.

2. Las únicas escuelas habilitadas para participar en esta edición de Desafiar UCA deberán estar ubicadas dentro del área de los 200 km de Rosario.
3. Los participantes deben inscribirse en equipos de mínimo 3 (tres) y máximo 5 (cinco) estudiantes, todos ellos cumpliendo los criterios previstos en este reglamento. En caso de abandono de algún participante, el equipo será descalificado si el número de miembros remanente es inferior a 3 (tres). Será permitida la sustitución o inclusión de participantes únicamente antes del inicio de la competencia siempre y cuando sean respetados los números máximos y mínimos de integrantes.
4. Un participante no podrá integrar más de un equipo.
5. Los participantes de Desafiar UCA de ediciones anteriores, podrán inscribirse en esta edición de la competencia siempre y cuando cumplan las especificaciones de este reglamento.
6. No se aceptará ninguna solicitud de inclusión o sustitución de participantes después del inicio de la competencia.
7. El equipo podrá solicitar la exclusión de un participante en cualquier momento siempre que se respete el número mínimo de integrantes del equipo permitidos en este reglamento.
8. Durante la inscripción los propios participantes deben indicar quién es el representante de su equipo. De cualquier forma, no habrá distinción entre los miembros del equipo, siendo todos integral y solidariamente responsables por el envío y recepción de las decisiones, así como por el acompañamiento de todas las comunicaciones, avisos e informaciones disponibles en el sitio.

### **ART 3º CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

1. La competencia se dividirá en tres (3) etapas:
  - Primera Etapa: Clasificatoria (modalidad virtual)
  - Segunda Etapa: Semifinal (modalidad virtual)
  - Tercera Etapa: Final (modalidad presencial)
2. En cada Etapa habrá un número de rondas de decisiones que será definido por la Coordinación de la competencia. En cada ronda, los equipos tendrán que tomar y enviar sus decisiones y recibir sus resultados para así quedar habilitados para participar en las rondas siguientes. Las fechas y las horas límite para el envío de cada decisión sólo serán divulgadas durante la competencia, después de la publicación de los resultados de la ronda de decisiones anterior y esto podrá suceder tanto en días hábiles como en festivos o fines de semana.
3. En todas las etapas los equipos van a enfrentarse agrupados de forma aleatoria en llaves de 8 (ocho) a 10 (diez) equipos.
4. El Juego usará un software de gestión que, durante la competencia, evaluará las decisiones de los equipos en entornos que simulan la realidad del mercado. Estas decisiones serán comparadas, dando lugar a un puntaje para cada equipo después de cada ronda y generando con el puntaje acumulado el ranking del juego, publicado al final de cada etapa. Los criterios de puntuación se encuentran definidos y explicados en el programa del juego.
5. La comunicación entre los participantes y la coordinación del juego se realizará exclusivamente por email, por Whatsapp, por redes sociales y a través de la página oficial de la competencia (<http://www.desafiar-uca.desafiar.com.ar/>).

El envío de las decisiones es realizado automáticamente por el programa del juego y certificado en conjunto con la página oficial de la competencia, bastando para ello que la computadora esté conectada a Internet y se accione el icono correspondiente al envío de las decisiones.

6. Todas las informaciones sobre las decisiones tomadas por los equipos serán tratadas confidencialmente, y no serán divulgadas a los otros equipos o a terceros que no participen del juego.

7. En la etapa semifinal no podrán haber más de 5 equipos de un mismo colegio, este es un límite que será considerado en el ranking final de la etapa virtual clasificatoria.

#### **ART 4º INSCRIPCIONES**

1. Serán hechas exclusivamente vía Internet, en el período indicado en la página oficial de la competencia (<http://www.desafiar-uca.desafiar.com.ar/>), mediante el llenado y envío de la ficha de inscripción, efectuado solamente después de la lectura y aceptación integral de los términos y condiciones del presente Reglamento.

2. La competencia es de carácter gratuito y no se cobra inscripción para participar.

3. No hay límite de inscripción de equipos por escuela para participar de la competencia. Se limita a 5 la cantidad de equipos por escuela que pueden pasar a la etapa semifinal en caso de estar dentro de los ganadores de la etapa clasificatoria.

4. Las escuelas participantes deberán estar localizadas dentro del alcance de los 200 km de Rosario para estar habilitadas para participar.

5. Cada uno de los equipos inscriptos, deberá ser presentado o patrocinado por un docente responsable y, su participación en la competencia será en representación de la institución educativa de la cuál sean alumnos.

#### **ART 5º LA COMPETENCIA.**

Cronograma general:

##### **1ª Etapa – Clasificatoria**

Participarán de esta fase todos los equipos que hayan cumplido con todos los procedimientos del proceso de inscripción, descritos en el artículo 4º de este reglamento. Esta fase se realizará vía Internet y los equipos participantes serán divididos en llaves de 8 (ocho) a 10 (diez) equipos. Al final de esta etapa será publicado un ranking con los equipos participantes en cada llave. El ranking se forma con base en las puntuaciones acumuladas de esos equipos al final de cada etapa.

Se clasifican para la segunda etapa (semifinal) el primer y/o segundo mejores equipos que obtengan los mayores puntajes en sus respectivas llaves. La determinación de si pasa el primer equipo del ranking o primero y segundo, de cada llave, se determina en base a la cantidad de inscriptos y el cupo limitante para la segunda etapa. Los equipos que obtengan el primer lugar en su llave tendrán prioridad en el cupo frente a los segundos. Los cupos se irán completando en base al puntaje acumulado final.

En caso de haber más de 5 equipos de un mismo colegio dentro de los cupos a la semifinal se seleccionarán los mejores 5 basados en el puntaje acumulado final.

### 2ª Etapa – **Semifinal**

La semifinal contará de 10 (diez) llaves de 10 (diez) equipos cada una, donde se seleccionará al mejor equipo de cada llave, basado en el puntaje final acumulado, para pasar a la etapa Final “Copa de Oro”. Los equipos que se posicionan en segundo lugar en ese mismo ranking accederán a la etapa Final “Copa de Plata”.

### 3ª Etapa – **Final**

Los diez (10) equipos clasificados a la “Copa de Oro” disputarán el título de Campeón de ORO Desafiar UCA en una única llave. Los diez (10) equipos clasificados a la “Copa de Plata” disputarán el título de Campeón de PLATA Desafiar UCA en una única llave.

### **ART 6º**

La etapa final se realizará en el Campus de la UCA de la ciudad de Rosario. Los gastos de traslado, alimentación, hospedaje, u otro gasto que derive del compromiso de asistencia a las instancias presenciales, serán cubiertos por los propios participantes.

El docente responsable de cada equipo finalista será el responsable de comunicar en el plazo de 48 horas (días laborables), contados a partir de la comunicación realizada por la Coordinación de Desafiar UCA, para confirmar la participación en la Final presencial de los miembros del equipo. El equipo que no hubiese realizado la confirmación en el plazo de 48 horas, será considerado que desiste de su participación y se les dará la oportunidad al equipo que es el siguiente en la clasificación de su llave en la semifinal.

## **CAPÍTULO III - PREMIOS**

### **ART 7º – PREMIACIÓN - Final Presencial**

El premio final concedido a todos los integrantes del equipo vencedor, es otorgado por Auckland Turismo, auspiciante de la competencia.

La UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA, Campus Rosario, también ofrecerá como premios, medias becas, que serán otorgadas a los colegios cuyos representantes resulten ganadores. El detalle y las condiciones de las mismas serán comunicados en la instancia presencial.

## **CAPÍTULO IV - PENALIDADES**

### **ART 8º DESCALIFICACIÓN**

1. Además de los casos de descalificación previstos en el Manual del Participante, será sumariamente descalificado todo y cualquier equipo que trate de invadir y/o violar los sistemas del juego, o que intente, de cualquier forma, adulterar los resultados de los equipos en la competencia.

2. Serán descalificados también, los equipos que, por sí o por sus integrantes, actúen de forma inadecuada, irresponsable, irrespetuosa o anti ética, con relación a los otros equipos, a sus compañeros, a los Organizadores, a los interlocutores, a los representantes de la Universidad Católica Argentina.

3. También se descalificará, automáticamente, a los equipos que dejen de enviar sus decisiones en cualquier ronda de cualquier Etapa en los plazos determinados por la Coordinación de la competencia.
4. Serán descalificados de la competencia los equipos que no presenten, cuando sea solicitado, los comprobantes de matrícula de todos sus integrantes o cualquier otro documento eventualmente necesario para comprobar la veracidad de las informaciones y el diligenciamiento de las condiciones exigidas para la participación en el juego.
5. Si hay algún equipo inscripto de una escuela que no pertenece a la zona de **200 km de Rosario**, y de igual manera participa en la instancia clasificatoria no podrá acceder a la semifinal porque será descalificado al no cumplir con las condiciones de localización indicadas en la inscripción.
6. Serán descalificados de la Final presencial, aquellos equipos finalistas que no hayan comunicado en el plazo de 48 horas (días laborables), contados a partir del contacto realizado por la Coordinación Desafiar UCA, para confirmar la participación en la Final de los miembros del equipo.

## **CAPÍTULO V - DISPOSICIONES GENERALES**

### **ART 9º**

La inscripción en la competencia, que solamente puede ser efectuada mediante la marcación del "Acepto" en la pantalla de inscripción, implica necesariamente la aceptación integral e irrevocable de todos los términos, condiciones y cláusulas del presente reglamento.

### **ART 10º**

Es obligatoria la lectura del Material del Participante.

### **ART 11º**

Es obligatoria la participación de todos los integrantes del equipo que haya sido oportunamente confirmado en todas las actividades programadas en la Etapa Presencial. En caso de ausencia de un participante el mismo será descalificado, y no tendrá derecho a reclamar ningún premio en caso de corresponder.

También será descalificado el equipo que no respete el límite mínimo de tres (3) participantes por equipo.

### **ART 12º**

La Coordinación general podrá, en casos excepcionales, utilizar otro medio de comunicación para comunicarse con los participantes.

### **ART 13º**

Los participantes autorizan la cesión de sus datos registrados a Desafiar Business Games y a la Universidad Católica para su uso en futuras promociones, así como la cesión de sus derechos y autorizan la divulgación de sus nombres, voz e imagen de forma gratuita para la difusión de esta competencia.

**ART 14º**

Los casos omisos, serán resueltos por la Comisión Coordinadora, cuyas decisiones, en los términos de este reglamento, son soberanas e inapelables.

**ART 15º**

Este reglamento es el documento oficial del “Desafiar UCA 2023” para todos los fines y efectos de derecho. En el caso de que se verifiquen divergencias entre las informaciones en el portal, en el manual, en los reglamentos específicos o en los materiales de divulgación, prevalecerá lo estipulado en el presente reglamento.