



BASES PARA EL TORNEO DE



MUS

DE LA ASOCIACIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES

1. CONVOCATORIA

La Asociación de Actividades Culturales de la ETS de Ingeniería de Sistemas de Telecomunicación abre la inscripción del Torneo de Mus de las jornadas *Sphera*, con el fin de fomentar la competitividad y la cultura en nuestro campus.

2. PARTICIPANTES

El concurso está orientado a todo aquel miembro que pertenezca a alguna de las escuelas que forman en campus sur de la UPM:

- ETS de ingeniería de Sistemas de Telecomunicación.
- ETS de ingeniería de Sistemas Informáticos.
- ETS de ingeniería de Topografía, Geodesia y Cartografía.
- Centro Superior de Diseño de Moda.

Los participantes han de ser alumnos o personal del PDI y PAS.

3. INSCRIPCIÓN AL TORNEO

Los participantes se podrán inscribir en cualquier momento desde la publicación del cartel hasta la hora en la que comience el torneo, una vez pasada esta no se permitirá ninguna incorporación. Esta inscripción deberá ser por parejas.

Ambos miembros deberán presentar los siguientes datos:

- Nombres y Apellidos
- NIF, DNI, similares
- Correos electrónicos institucionales (se valorarán posibles excepciones)
- Teléfonos de contacto
- Escuelas/titulaciones a la que pertenecen

Los participantes se podrán inscribir de dos formas: en persona, acudiendo al local de la asociación (local 7022), o por vía telemática, aportando todos los datos necesarios a través de un e-mail a la dirección de la asociación aa.kulturales@gmail.com, o por "Mensaje Privado" a nuestra página de Facebook [Kulturales ETSIST](#).

4. NUMERO DE PLAZAS

El torneo se organiza con un mínimo de 8 plazas ocupadas, es decir, 8 parejas, sin existir un cupo máximo a priori.

La organización se reserva el derecho a establecer un máximo de participantes para evitar problemas con el sistema de emparejamientos del torneo.

5. LUGAR Y FECHA DE CELEBRACION

Este evento se realizará en el bloque IX del Campus Sur de la UPM y la fecha prevista del desarrollo del torneo será durante la semana de las jornadas SPHERA 2018. Fecha exacta a concretar según horarios disponibles de los bloques IX o X.

6. ARBITRAJE

El torneo contará con una serie de árbitros, los cuales pertenecerán principalmente a la junta directiva de la asociación y no podrán estar inscritos en el torneo.

7. DIFUSION Y PUBLICIDAD

Se crearán carteles publicitarios que se expondrán por el Campus Sur de la UPM para su difusión de forma física, y se también se anunciará a través de las redes sociales para mayor difusión.

8. CUOTA DE INSCRIPCIÓN

Existirá una cuota de inscripción de 2€ por cada participante para poder subvencionar el premio final.

9. PREMIO

Se repartirá premio único para la pareja ganadora del torneo, el cual consistirá en todo el dinero recaudado por la cuota de inscripción, pagada por los participantes de este mismo torneo.