

Bases y condiciones

1) “Desafío Aquiles”, es un juego gratuito, en el marco de las actividades de extensión del programa “UNRaf se copa”, el mismo tiene como finalidad que la comunidad universitaria (estudiantes, docentes, no docentes y autoridades) de UNRaf, compartan la pasión por el fútbol y las estadísticas, sin otra finalidad que la recreación.

2) Inscripción y participación: Exclusivamente podrán participar los sujetos mencionados en el artículo anterior, y sólo podrán completar una planilla (Anexo A) por persona, la que deberán enviar, hasta el 13/06/2018 a las 23.59 hs, a la casilla: desafioaquiles@unraf.edu.ar (único medio habilitado para consultas).

3) Ronda preliminar o clasificatoria:

1. A cada uno de los 48 partidos de la ronda preliminar se le debe asignar un resultado concreto (Ej. 0:0, 2:1, 4:2, etc).

2. Para la inscripción deberá utilizarse un único formulario en Excel que se podrá descargar desde www.unraf.edu.ar/desafioaquiles donde además se encontraran publicadas las bases, se podrá ver online la tabla de posiciones de los participantes y se comunicarán las novedades de esta competencia, como ser cambios, noticias, etc.

3. Cada partido se puntuará de la siguiente forma:

- si se predijo al equipo ganador y el resultado es exactamente correcto, se obtendrán 3 puntos
- si se predijo al equipo ganador y la diferencia de gol es correcta, 2 puntos
- si se predijo al equipo ganador pero la diferencia de gol es incorrecta, 1 punto
- si se predijo empate y el resultado es exactamente correcto, se obtendrán 3 puntos
- si se predijo empate y el resultado no es exactamente correcto, 2 puntos
- si el resultado es equivocado, ya sea porque se produjo un empate cuando se predijo que alguno de los equipos ganaría, o si algún equipo gana cuando se predijo un empate, 0 puntos.

Ejemplos: El partido "A-B" termina 4 a 2 (o sea, una diferencia de 2 goles a favor del equipo A). Hay 3 puntos por un resultado predicho de "4 a 2". Para "2 a 0", "3 a 1", "5 a 3", etc., hay 2 puntos. Por el triunfo del equipo A con una diferencia de goles distinta a 2, hay 1 punto. Todos los demás resultados predichos: 0 puntos.

El partido "C-D" termina 2 a 2. Se otorgan 3 puntos por un resultado predicho de "2 a 2". Para "0 a 0", "1 a 1", "3 a 3", "4 a 4", etc. hay 2 puntos. Todos los demás resultados predichos: 0 puntos.

Todo esto significa que en la ronda preliminar son posibles un máximo de $48 \times 3 = 144$ puntos.

4°) Ronda principal:

1. Los participantes deben tener en cuenta que, aunque surjan clasificaciones que parezcan obvias, derivadas de los 48 resultados predichos de los partidos de la ronda preliminar, es necesario seleccionar los 16 octavofinalistas. Es decir, los participantes deben elegir obligatoriamente los nombres de los equipos y se aceptarán, aunque no guarden lógica con los resultados de la ronda preliminar. Es responsabilidad de los participantes verificar la secuencia del armado de las “llaves” eliminatorias.

2. Deberán seleccionar los nombres de los 16 octavofinalistas. Por cada equipo correcto en los octavos de final se obtienen 2 puntos, es decir, un máximo de 32 puntos.

3. Deberán seleccionar los 8 cuartofinalistas. Por cada equipo correcto en los cuartos de final se obtienen 4 puntos, es decir, un máximo de 32 puntos.

4. Deberán seleccionar los 4 semifinalistas. Por cada equipo correcto en las semifinales se obtienen 6 puntos, es decir, un máximo de 24 puntos.

5. Deberán seleccionar los dos finalistas. Por cada equipo correcto en la final obtienes 8 puntos, es decir, un máximo de 16 puntos.

Los equipos que jueguen el partido por el tercer puesto no generan puntaje adicional, ya que quedan determinados por los equipos que se prevé que pasen a la final. De lo contrario, se premiaría dos veces el resultado correcto para la semifinal.

6. Deberán seleccionar el ganador del partido por el tercer lugar. Si el resultado es correcto, se obtienen 8 puntos.

7. Deberán seleccionar el Campeón del Mundo. Se obtienen 10 puntos por un resultado correcto.

Esto significa que en la ronda principal son posibles un máximo de $32+32+24+24+16+8+10 = 122$ puntos y en total 266 puntos.

8. Los resultados predichos para la ronda principal serán recibidos hasta el 13-06-2018 a las 23:59 hs. mediante el mismo formulario utilizando solamente los casilleros amarillos.

9. En la ronda principal no hay que predecir resultados, sino sólo los equipos que participan en la ronda final respectiva. Los equipos deben ser seleccionados del desplegable que ofrece el formulario, y **NO DEBEN SER CARGADOS MANUALMENTE**, de lo contrario el participante asume el riesgo de ingresar un dato equivocado, que no será imputado en la carga informática del sistema.

10. Es irrelevante si se ha previsto una clasificación correcta para la ronda preliminar (primero o segundo) o el número de partido correcto. Sólo se evalúa si un equipo ha alcanzado la ronda final respectiva.

11. En cada etapa de la ronda principal (octavos de final, cuartos de final, semi final, final y tercer y cuarto puesto) no se permitirá repetir un equipo (por ej. Poner 2 o 3 veces Argentina) esto no generara el rechazo del formulario, pero el resultado se computará como si fuera sólo un acierto.

12. Al primer y segundo puesto, se entregará un obsequio que consiste en material educativo.