



REGLAMENTO DESAFIAR UCA 2026

CAPÍTULO I - OBJETIVO

ART 1º

El Juego de Simulación de Negocios DESAFIAR UCA 2026 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 Empresarial, 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. 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 hasta que termine la inscripción. Se permite un máximo de 5 equipos inscriptos por escuela. Un participante no podrá integrar más de un equipo.

3. 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.
4. No se aceptará ninguna solicitud de inclusión o sustitución de participantes después del inicio de la competencia.
5. 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.
6. 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 por rondas para llegar a la final:
 - a. Difusión e inscripción: del 04/08 al 30/08.
 - b. Capacitación Virtual: (ver videos tutoriales)
 - c. Etapa clasificatoria virtual: del 31/08 al 25/09
 - d. Final Presencial: viernes 30 de octubre de 14:00 a 18:00hs.
2. En la etapa clasificatoria virtual habrá un número de decisiones que será definido por la Coordinación de la competencia, los equipos tendrán que tomar y enviar sus decisiones y recibir sus resultados para así quedar habilitados para participar de la gran final. Las fechas y las horas límite para el envío de cada decisión sólo serán divulgadas durante la competencia, y esto podrá suceder tanto en días hábiles como en festivos o fines de semana.
3. En la etapa clasificatoria virtual los equipos van a enfrentarse agrupados de forma aleatoria, de los cuales 10 pasarán a la gran final.
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. 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.

ART 4º INSCRIPCIONES

1. Serán hechas exclusivamente 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. Este año hay un límite máximo de inscripción de **5 equipos por escuela** para participar de la competencia.
4. 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:

1. Etapla clasificatoria virtual : 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 de forma aleatoria. Al final de esta etapa será publicado un ranking con los 10 equipos que pasan a la final. El ranking se forma con base en las puntuaciones acumuladas de esos equipos al finalizar de última ronda.
2. Final Presencial: Los diez (10) equipos clasificados a la “FINAL” disputarán el título de Campeón 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 72 horas (días laborables), contados a partir de la comunicación realizada por la Coordinación de DESAFIAR UCA 2026, 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 72 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

La UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA, Campus Rosario ofrecerá como premios, 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. Serán descalificados de la Final presencial, aquellos equipos finalistas que no hayan comunicado en el plazo de 72 horas (días laborables), contados a partir del contacto realizado por la Coordinación de DESAFIAR UCA 2026 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 un correo electrónico, 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 UCA 2026 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 de “DESAFIAR UCA 2026” 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.