

La Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas, A.C. (CONADEIP) a través de la Universidad Anáhuac México en alianza con Tecnológico de Monterrey

CONVOCAN:

A cualquier Institución de Educación Superior (IES) afiliada a la Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas (CONADEIP), sin importar tamaño o ubicación dentro de la República Mexicana, a participar en el Campeonato Nacional de Esports 2025-2026 a realizarse bajo las siguientes:

BASES

1. Lugar y fecha

- Clasificatorios en modo online (fases clasificatorias apertura, clausura y playoffs/last chance qualifiers) de octubre 2024 a marzo 2025
- Final Four presencial del 13 al 17 de abril de 2026 en Universidad Anáhuac México Norte.
- Cierre de registros: viernes 26 de septiembre 2025
- Inicio clasificatorio: sábado 4 de octubre 2025
- Junta técnica: miércoles 1 de octubre 2025 - 4:00 pm

2. Títulos, plataforma y formato

- League of Legends (PC) (Equipos de 5)
- Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo Switch) (1v1 y 2v2)
- Valorant (PC) (Equipos de 5) Invitacional

3. Categoría y Rama

La categoría será única y los competidores deberán haber nacido en el 2000 y posteriores. La rama será Mixta (indistinta).

4. Participantes

Podrán participar todos los alumnos activos que cumplan con los requisitos de elegibilidad de acuerdo con el Reglamento General de CONADEIP.

Cada Institución podrá participar con los equipos representativos que decida inscribir, no hay límite ni mínimo. El equipo representativo se conforma de la siguiente manera:



Título:	Formato:	Jugadores Titulares:	Jugadores Suplentes:
League of Legends	5v5	5	3
Super Smash Bros. Ultimate	1v1	6	0
	2v2	6	0
Valorant (Invitacional)	5v5	5	3

5. Inscripciones

Quedan abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y cerrarán el Viernes 26 de Septiembre. Cada IES a través de su dirección o coordinación de deportes deberá enviar los datos de los integrantes de sus equipos representativos en un correo a ivan.carranza@tec.mx y francisco.patinoal@anahuac.mx incluyendo la siguiente información:

- Carta de confirmación de participación indicando a qué títulos participaran.
- Ficha de inscripción.
- Credenciales conadeip con firmas completas. (Entregar durante la Junta Técnica)

NOTA: Solamente se aceptarán registros provenientes del Director o Coordinador Deportivo o Administrativo, no se aceptarán inscripciones realizadas por estudiantes.

IMPORTANTE: Los Organizadores encargados de la Liga en cada modalidad de juego enviarán directamente a los estudiantes pre-registrados vía correo electrónico un link para terminar y confirmar su registro en la plataforma de gestión del evento.

6. Sistema de competencia

El sistema de competencia de cada título se publicará dentro del reglamento de cada título que se les hará llegar a cada participante dentro de su confirmación de registro.



7. Reglamento General de Competencia

Se aplicará el reglamento general de CONADEIP, mientras que cada título de competencia tendrá su reglamento particular acorde a las especificaciones de juego definidas tanto en la presente como en dicho reglamento particular.

8. Junta Técnica

Se llevará a cabo una junta técnica virtual el miércoles 1 de octubre 2025 a las 4:00 pm horas, a través de Zoom:

- <https://itesm.zoom.us/j/5102124948?omn=84659551882>
- ID de reunión: 510 212 4948

FORMATOS POR MODALIDAD

League of Legends

- Es un título del tipo “Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)” que es un subgénero de juegos de estrategia en donde dos equipos compiten uno contra otro en un campo de batalla, con el objetivo de destruir la estructura principal enemiga.
- Se juega en equipos PC.
- Cada equipo deberá conformarse por 5 atletas titulares y 3 suplentes.
- El equipo podrá competir con solo 5 atletas titulares como mínimo sin los suplentes.
- Cada IES podrá participar con un equipo mixto.
- El equipo que derribe el Nexo rival será declarado ganador de una partida.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

Super Smash Bros Ultimate

- Es un título de peleas con el objetivo de vencer al jugador rival.
- Se juega de manera individual y por parejas.
- Se juega en Nintendo Switch ó Nintendo Switch 2 (se requiere de la suscripción online de Nintendo que tiene un costo individual y ajeno al del juego y/o consola).
- Cada equipo podrá conformarse de hasta 6 atletas titulares para el formato de competencia individual (1v1) y de hasta 6 atletas titulares divididos en parejas para el formato de competencia de dobles (2v2).



- El equipo podrá competir con solo 1 atleta titular como mínimo en el formato de competencia individual y con 2 atletas titulares para el formato de competencia de dobles.
- Se jugará al mejor de 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

Valorant (Invitacional)

- Es un título de acción táctica en primera persona, donde dos equipos deben cumplir objetivos estratégicos en un mapa.
- Se juega en equipos PC.
- Cada equipo deberá conformarse por 5 atletas titulares y 3 suplentes.
- El equipo podrá competir con solo 5 atletas titulares como mínimo sin los suplentes.

- Cada IES podrá participar con un equipo mixto.
- El equipo que gane 13 rondas primero será declarado ganador de una partida.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

League of Legends

- Etapa Clasificatoria (Online):
 - Entre 4 y 10 equipos inscritos se realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, al final los 4 mejores equipos se enfrentarán en playoffs en un formato de eliminación directa con semifinales a mejor de 3 y una final a mejor de 5 juegos.
 - Entre 11 y 16 equipos inscritos se realizarán 2 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año anterior, uno en cada grupo como cabeza de tabla, el resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria. Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, los 2 mejores equipos irán a upper bracket mientras los 3eros lugares de cada grupo estarán en losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la grand final que será a mejor de 5 juegos.
 - Entre 16 y 32 equipos inscritos se realizarán 4 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año pasado cada uno como cabeza de tabla del grupo A y B. El resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria. Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida.



El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, Los primeros lugares de cada grupo irán directamente al winners bracket mientras que los 2 equipos con más puntos entre los segundos lugares irán a losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la gran final que será a mejor de 5 juegos.

En cualquiera de los casos la liga se realizará en 2 temporadas por año que darán puntos dependiendo del lugar en donde se posiciona cada uno de los equipos. Los 4 equipos con más puntos combinados de ambos torneos se enfrentarán en la final nacional que se llevará a cabo del 13 al 17 de Abril de 2026 en Universidad Anáhuac México Norte.

- Etapa Final Nacional (Presencial): Se llevará a cabo entre los 4 equipos que hayan obtenido más puntos entre las 2 temporadas clasificatorias del año, colocándose en un sistema de clasificación de eliminación simple donde el 1er

equipo se enfrentará con el 4to y el 2do con el 3er lugar, todos estos partidos serán series a mejor de 3. Los ganadores se enfrentarán en un Bo5 en la gran final y los perdedores en un Bo3 por el tercer lugar.

Los puntos que dará cada una de las ligas clasificatorias de League of Legends serán los siguientes:

Tabla de Puntajes por equipo	
Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	25
3°	23
4°	20
5° - 6°	15
7° - 8°	11
9° - 12°	9
13° - 16°	5
17° - 32°	2



Super Smash Bros. Ultimate

- Etapa Clasificatoria (Online): Se juegan 6 fechas clasificatorias, en cada fecha se definirá una tabla general de posicionamiento de los competidores acorde a la tabla de puntajes obtenidos acorde al lugar en que cada jugador o equipo de dobles termina su participación en cada torneo. Cada torneo se jugará a doble eliminación, al mejor de 3, y clasifica el top 12 de la tabla de puntajes globales a la Etapa Final Nacional para el formato de competencia individual, mientras que los últimos 4 lugares para la Etapa Final Nacional se definirán en un torneo subsecuente de modalidad *Last Chance Qualifier*; de igual manera, clasificarán el top 2 equipos de dobles directamente a la Etapa Final Nacional y los últimos 2 lugares disponibles se definirán en un torneo subsecuente de modalidad *Last Chance Qualifier* para el formato de competencia de dobles.

Tabla de Puntajes Formato Individual (1v1)	
Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	27
3°	25
4°	23
5° - 6°	22
7° - 8°	20
9° - 12°	18
13° - 16°	15



Tabla de Puntajes Formato Dobles (2v2)	
Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	25
3°	23
4°	22
5° - 6°	20
7° - 8°	15

- Etapa Last Chance Qualifier (Online):** Para el formato de competencia individual (1v1), podrán participar todos los alumnos inscritos que no se encontraran en los el top 12 de puntuaciones de la tabla general de la fase previa y que hayan participado activamente en al menos 3 de los 6 torneos de toda la temporada (esto implica que no serán elegibles aquellos que no se hayan presentado o que se encuentren registrados con “DQ” en más de 3 torneos). Los participantes elegibles en esta etapa serán sembrados en un bracket de doble eliminación de torneo conforme a sus puntuaciones de la etapa previa procurando no se enfrenten en primera ronda dos participantes de la misma institución educativa, jugándose a marcador global, clasificando así el top 4 a la Etapa Final Nacional. Para el formato de competencia de dobles se efectuará de manera análoga clasificando únicamente el top 2 a la Etapa Final Nacional.
- Etapa Final Nacional (Presencial):** Clasifican en total 16 jugadores para el formato individual y 4 equipos de dobles, jugando presencialmente un round robin al mejor de 3 para ambos formatos, definiendo al top 8 del formato individual y top 2 de dobles.

Para el formato individual, se jugará un último bracket de doble eliminación con 4 participantes sembrados en winners bracket (siendo estos los primeros lugares de cada una de las 4 pooles del round robin) y 4 jugadores en losers bracket (aquellos que quedaron segundo lugar de cada una de las 4 pooles del round robin); mediante éste último bracket se definirán directamente los participantes para 3er lugar, siendo el subcampeón del losers bracket final al mejor de 5, y la gran final para definir al 1er y 2do lugar al mejor de 5; mientras que para el formato de dobles se jugará únicamente la gran final al mejor de 5.



Valorant (Invitacional)

- Etapa Clasificatoria (Liga Online – Todo el Año)
 - La liga clasificatoria se jugará en formato de round robin (todos contra todos) a una o dos vueltas, dependiendo de la cantidad de equipos inscritos:
 - Será al Bo1 en la etapa clasificatoria.
 - Los 4 mejores equipos de la fase clasificatoria avanzan a playoffs.
- Etapa Playoffs (Online):
 - Etapa de Playoffs Online
 - Se jugará un bracket de eliminación directa:
 - Semifinales: Series al mejor de 3 (Bo3).
 - Final: Serie al mejor de 5 (Bo5).
 - Tercer lugar: Serie al mejor de 3 (Bo3).





Lic. Hugo Ricardo Durán González
Presidente de la CONADEIP, A.C.



Dr. Marco A. Villalvazo Hernández
Director Deportivo UAMN



Lic. José Jorge Mancera Velázquez
Secretario Técnico de la CONADEIP, A.C.



Lic. Heblem Zerón Castañón
Vicepresidente Zona Norte



Francisco Javier Patiño Álvarez
Comisionado Técnico Smash Bro



Iván Carranza Jacobo
Comisionado Técnico LOL

