

La Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas A. C., por conducto del Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey.

CONVOCA

A las instituciones educativas del país afiliadas a esta organización a participar en la Conferencia Nacional de Deportes Electrónicos (Esports), bajo las siguientes

BASES

I. LUGAR Y FECHA

Se realizará en modo en línea la fase clasificatoria y presencial el final four.

- Fase clasificatoria en modo en línea: Septiembre 2026 a Marzo 2027
- Final Four presencial: 15, 16 y 17 de Abril 2027 en Tec de Monterrey campus Monterrey con dirección v. Eugenio Garza Sada 2501 Sur, Tecnológico, Distrito Tec, 64700 Monterrey, N.L.

II. CATEGORÍAS

Se jugará categoría única en la rama mixta para alumnos que cursen el bachillerato, licenciatura o postgrado, nacidos en el año 2001 y posteriores.

III. INSCRIPCIONES

Quedarán abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el viernes **18 de septiembre** del 2026 a las **12:00** horas.

Mandar correo de inscripción a ivan.carranza@tec.mx con ficha de inscripción de los rosters de equipo.

IV. TITULOS PARTICIPANTES

- **League of Legends**
 - Formato: PC - 5v5
 - Integrantes: 5 titulares y 3 suplentes.
- **Super Smash Bros Ultimate individual**
 - Formato: Nintendo Switch - 1v1
 - Integrantes: 6 titulares
- **Super Smash Bros Ultimate dobles**
 - Formato: Nintendo Switch - 2v2
 - Integrantes: 3 equipos de 2 integrantes



- **Valorant - Promocional**
 - Formato: PC - 5v5
 - Integrantes: 5 titulares y 3 suplentes
- **Rocket League - Promocional**
 - Formato: PC - 3v3
 - Integrantes: 3 titulares y 2 suplentes

V. PARTICIPANTES

Podrán participar todos los y las estudiantes de las instituciones afiliadas a la CONADEIP.

VI. UNIFORMES

Todos los equipos deberán presentarse debidamente uniformados como lo marca el reglamento.

VII. SISTEMA DE COMPETENCIA

- **League of Legends**
 - Todos los equipos se enfrentan entre sí en un grupo único. (Puede cambiar a grupos dependiendo de la cantidad de equipos inscritos)
 - Cada enfrentamiento se disputará en formato Bo3
 - Se implementará la modalidad de Fearless Draft (un campeón utilizado por un equipo en una partida no podrá volver a ser seleccionado por ningún equipo por el resto de la serie)
 - Los Playoffs califican los 8 mejores equipos.
 - Cuartos de final en línea. Bo3
 - Final Four presencial
 - Semifinal Bo3
 - Tercer lugar Bo3
 - Final Bo5
- **Super Smash Bros Ultimate**
 - Todos los participantes inscritos se enfrentarán entre sí en una serie de torneos mensuales clasificatorios conforme a un sembrado considerando su habilidad de torneos previos que hayan jugado (información recopilada de la red) en el formato individual (1v1). Para el formato de parejas, serán enfrentamientos de 2 contra 2, nuevamente sembrados conforme al posicionamiento de desempeño del equipo en torneos pasados.
 - Cada enfrentamiento se disputará en formato "Mejor de 3" para fases inferiores a las finales y "Mejor de 5" en los enfrentamientos de final.
 - Tras la conclusión del 5to torneo clasificatorio, se definirán los Top 12 jugadores por puntaje en modalidad individual que tienen pase garantizado a la fase Final Presencial; lo mismo ocurre para la modalidad de parejas, donde el Top 3 parejas tienen pase directo a la fase Final Presencial.



- Habrá un torneo *Last Chance Qualifier*, donde clasifican todos los participantes que hayan competido en al menos 1 torneo de toda la temporada para disputar los últimos 4 lugares de la fase Final Presencial en modalidad individual y el último lugar para modalidad por parejas. Los jugadores que clasifican serán los Top 4 jugadores y Top 1 equipo de este torneo.
- Durante la fase Final (Top 16 y Top 4), todas las partidas serán un "Mejor de 5" sin importar la modalidad.
- **Valorant - Promocional**
 - Todos los equipos se enfrentan entre sí en un grupo único. (Puede cambiar a grupos dependiendo de la cantidad de equipos inscritos)
 - Cada enfrentamiento se disputará en formato Bo3
 - Los Playoffs califican a los 8 mejores equipos. (Puede variar según cantidad de equipos inscritos)
 - Cuartos de final en línea. Bo3
 - Final Four presencial
 - Semifinal Bo3
 - Tercer lugar Bo3
 - Final Bo5
- **Rocket League - Promocional**
 - Todos los equipos se enfrentan entre sí en un grupo único. (Puede cambiar a grupos dependiendo de la cantidad de equipos inscritos)
 - Cada enfrentamiento se disputará en formato Bo3
 - Los Playoffs califican a los 8 mejores equipos. (Puede variar según cantidad de equipos inscritos)
 - Cuartos de final en línea. Bo3
 - Final Four presencial
 - Semifinal Bo5
 - Tercer lugar Bo5
 - Final Bo7

VIII. REGLAMENTO

Se sancionará con el reglamento general de la CONADEIP A. C., el de competencia junto con anexo técnico particular acorde a cada deporte electrónico.

IX. ÁRBITROS

Será designado por el Comité Organizador.

X. JUNTA PREVIA

Se llevará a cabo el **lunes 21 de septiembre 2026 a las 17:00 horas**, vía Microsoft Teams Unirse:

<https://teams.microsoft.com/meet/244244781594562?p=IIXqwld3BZyR8w98EH>

Id. de reunión: 244 244 781 594 562

Código de acceso: wp2XU6LN



XI. DIFUSIÓN

A todas las instituciones participantes en este campeonato nacional, se le solicita que envíen fotografías de sus equipos representativos a fin de publicarlas en los diferentes medios de difusión.

XII. GASTOS

En el Final Four presencial los gastos de transportación foránea, hospedaje y alimentación correrán por parte de las instituciones participantes.

La sede proporcionará a los equipos y staff de la CONADEIP el transporte local del hotel sede al campo de juego y viceversa.

XIII. CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Se hace del conocimiento a los equipos y deportistas, que al momento de firmar la credencialización ante de la CONADEIP, el deportista acepta ceder los derechos de imagen únicamente para los fines propios de la comisión, como lo son el promover y difundir las actividades deportivas entre la comunidad estudiantil.

XIV. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en la presente serán resueltos por el comité organizador.



Lic. Sigifredo Treviño Flores
Director Atlético y Deportivo Tecnológico de
Monterrey Campus Monterrey



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



Lic. Heblem Zerón Castañón
Vicepresidente CONADEIP Zona Norte



Iván Carranza Jacobo
Coordinador de Conferencia
Esports de la CONADEIP, A.C.



Mtro. José Jorge Mancera Velázquez
Secretario Técnico Nacional CONADEIP

