

El Instituto Tecnológico de Mérida, a través del Departamento de Sistemas y Computación, y como parte de las actividades del Symposium de Sistemas 2025 (SISI 2025)

CONVOCA

A los estudiantes de las carreras de Ingeniería en Sistemas Computacionales y Ciberseguridad, a participar en **TORNEO DE VIDEOJUEGOS**, a realizarse bajo las siguientes:

• LUGAR Y FECHA:

El Departamento de Sistemas y Computación organiza el **torneo de videojuegos** en el marco del Symposium de Sistemas (SISI-2025) los días **21 y 22 de Octubre de 2025 a partir de las 09:00 hrs.** con el objetivo de fomentar la participación y sana competencia entre los estudiantes de Ingeniería en Sistemas Computacionales.

BASES

- Podrán participar todos aquellos estudiantes de Ingeniería en Sistemas Computacionales de cualquier semestre.
- Los estudiantes podrán participar en uno de los siguientes videojuegos:
 1. Mortal Kombat (Individual, con un máximo de 16 participantes)
 2. League of Legends (Equipos de 5 participantes con un máximo de 8 equipos)
 3. Pokemon (Equipos de 2 participantes con un máximo de 8 equipos)
- No se permite hacer cambios en los equipos una vez iniciado el torneo
- Los equipos deberán estar 5 minutos antes de su torneo, para cuestiones de logística y preparación al encuentro.
- Se esperará al equipo completo hasta 1 minuto antes del inicio del torneo, en caso

contrario el equipo completo será descalificado.

- La participación será bajo las condiciones siguientes:
 1. Mortal Kombat. Cada participante debe traer su control para el juego (optativamente audífonos)
 2. League of Legends. Cada participante deberá traer su equipo personal (Laptop) así como Mouse y audífonos
 3. Pokemon. Cada participante deberá contar con su propio Nintendo Switch y el videojuego
- Las reglas de cada videojuego, así como los avisos sobre roles y horarios, así como dudas acerca de los detalles de cada videojuego se iniciarán una vez se cierre el proceso de inscripción y se definan a los participantes.
- El torneo se llevará a cabo en el Instituto Tecnológico de Mérida, campus Poniente, iniciando el martes 21 de Octubre y concluyendo el miércoles 22 de octubre de 2025. Los torneos iniciarán a partir de las 09:00 hrs.

DEPARTAMENTO DE
SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

REGISTRO

- Se debe considerar que el cupo máximo de cada videojuego, se considerarán las primeras inscripciones que cumplan con los requisitos.
- El período de inscripción es a partir de la publicación de la presente hasta el día 10 de octubre de 2025, pudiendo acortar la fecha una vez lleno el cupo al torneo.
- Se publicarán los admitidos el 13 de Octubre o en su caso una vez lleno el cupo y cerrada la inscripción.

- La inscripción se realizará mediante el siguiente formulario:



Mortal Kombat



League of Legends



Pokemon

- La inscripción la realizará UNICAMENTE el capitán de cada equipo, considerando nombres y matrículas de los integrantes de su equipo.
- Quedará descalificado el o los equipos que presenten:
 - Incompleto el número de integrantes
 - Integrantes repetidos en más de un equipo/Torneo

MECÁNICA

20
25

- El reglamento, así como el proceso de descalificación y/o pase a las siguientes rondas se publicará una vez cerrado el proceso de registro.
- Se asignarán los enfrentamientos en grupos o personales, dependiendo del tipo de torneo.
- Los enfrentamientos serán realizados en los salones H1 y H2 a partir de las 09:00 hrs. La manera de cómo serán los encuentros de la primera fase será publicada el Lunes 20 de octubre.
- Únicamente la fase final será vista, el salón o el recurso para verla será publicado antes del torneo final. Solo pueden estar dentro de los salones de torneos alumnos del equipo participante y personal del comité organizador.

PREMIACIÓN

- Se otorgará un reconocimiento al equipo que ocupe el primer, segundo y tercer lugar.
- Se otorgará un crédito a cada participante (únicamente equipo ganador).

CONSIDERACIONES

- Cualquier problema que surja durante el torneo será resuelto por el comité organizador.
- Para este torneo se utilizarán los salones antes mencionados.
- Debido a la necesidad de una mejor estabilidad de la red, en caso de requerirlo, se utilizarán swiches y se proporcionarán cordones de parcheo de 3Mts para brindar una mejor conexión a la red. En caso de no contar con entrada ethernet se sugiere traer consigo un adaptador usb-ethernet.

DEPARTAMENTO DE
SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

CONTACTO

Ing Luis J. Mota Pino
Luis.mp@merida.tecnm.mx

Ing Antonio Espinosa Atoche
Antonio.ea@merida.tecnm.mx