

EL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

CONVOCA

A TODOS LOS ALUMNOS DE LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL, INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE, LICENCIATURA EN ADMON. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD Y MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, SE LES INVITA A PARTICIPAR EN EL.

TRADICIONAL TORNEO INTERNO DE FÚTBOL RÁPIDO "XVI Encuentro de Sistemas Computacionales 2024"

B A S E S

I. PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los alumnos inscritos en alguna de las carreras del Depto. Académico de Sistemas Computacionales y que se encuentren inscritos en el semestre 2024-II. No deberán incluir en sus equipos jóvenes que no sean del DASC, de lo contrario se eliminará su participación el día del evento. Esta la deberá acreditar en el día del torneo trayendo su credencial estudiantil de la UABCS.

II. LUGAR

2. Campo (7) empastado del polideportivo Universitario de la UABCS.

III. CATEGORIA

3. Libre.

IV. RAMA

4. Varonil, Femenil ó Mixto.

V. INSCRIPCIONES

5. Sólo podrán inscribirse equipos, estos representarán a cada sector del departamento: Ingeniería en Tecnología Computacional, Ingeniería en Desarrollo de Software, Lic. en Admón. Tecnologías de la Información, Ing. en Ciberseguridad y Lic. en Tecnologías de la Información, Becarios, Soporte Técnico, Profesores y Posgrado.

6. El costo de la inscripción es de \$470.00 para reunir una bolsa acumulada que se hará entrega a los ganadores del 1er., 2do. Lugar y arbitraje, el costo de la inscripción lo deberán entregar al responsable del torneo.

7. Podrán inscribirse a partir de la fecha de la publicación de la convocatoria, llenando un formulario en línea en la página WEB del Departamento www.uabcs-mx/dasc y como fecha límite el 06 de noviembre de 2023.

8. Cada equipo podrá registrar un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 10.

9. Cada equipo utilizara un color de playera igual para todo el equipo que los identificará como tal.

VI. JURADO

10. Será designado por el Comité Organizador.

VII. SISTEMA DE COMPETENCIA

11. El día de la competencia será el viernes 15 de noviembre del 2023 a las 7:00 hrs.

12. El horario de las competencias para cada equipo se sortearan en la junta previa y ahí se dará a conocer el sistema de eliminación.

13. Al menos deberán registrarse 4 equipos.

VIII. REGLAMENTO

14. El vigente por la F.M.B.

IX. PREMIACIÓN

15. El equipo ganador del primer lugar se le hará entrega del 70% la bolsa aculada por concepto de inscripción de equipos.

16. El equipo que obtenga el segundo lugar se le hará entrega del 30% la bolsa aculada por concepto de inscripción de equipos.

17. De la bolsa acumulada se tomará la cantidad de \$70.00 por equipo, por concepto de pago de arbitraje.

X. JUNTA PREVIA

18. Se llevará a efecto el día 12 de noviembre de 2024 a las 18:00 hrs. en el Departamento Académico de Sistemas Computacionales, con el responsable del torneo.

19. Deberá al menos un representante de cada equipo presentarse a la junta previa, de lo contrario se deberán atener a los acuerdos establecidos en la junta previa.

20. Los acuerdos de la junta previa se publicaran en la red social del departamento, básicamente el rol y color de camiseta por equipo.

XI. TRANSITORIOS

22. Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

La Paz, B.C.S. a 17 de octubre de 2024.

