

EL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

C O N V O C A

A TODO EL ESTUDIANTADO 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, INGENIERÍA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INGENIERÍA EN REDES Y TELECOMUNICACIONES SE LES INVITA A PARTICIPAR EN EL…

TRADICIONAL TORNEO INTERNO DE FÚTBOL RÁPIDO
"XVIII Encuentro de Sistemas Computacionales 2026"

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 2026-II.

2. 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.

3. Deberán acreditar su identidad en DASC con la credencial de estudiante vigente.

II. LUGAR

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

III. CATEGORIA

5. Libre.

IV. RAMA

6. Varonil, Femenil ó Mixto.

V. INSCRIPCIONES

7. 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, Lic. en Tecnologías de la Información, Ing. Ciberseguridad, Ing. en Inteligencia Artificial, Ing. en Redes y Telecomunicaciones.

8. El costo de la inscripción es de $800.00 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 de carrera.

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

10. Podrán registrarse a partir de la publicación de la presente convocatoria en el sistema de WEB de eventos del DASC en https://uabcs.online/ y como fecha límite el 6 de noviembre de 2026.

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

VI. JURADO

12. Será designado por el Comité Organizador.

VII. SISTEMA DE COMPETENCIA

13. El día de la competencia será el viernes 20 de noviembre del 2026 a las 7:30 h.

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

15. Al menos deberán registrarse 4 equipos.

VIII. REGLAMENT0

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

17. Jugador que no sea del DASC será protestado.

18. El comité organizador tendrá la facultad de solicitar evidencia oficial para validar la pertenencia del jugador al DASC (credencial, constancia, etc.)

19. El fallo del comité será **inapelable**.

IX. PREMIACIÓN

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

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

22. De la bolsa acumulada se tomará la cantidad de $200.00 por equipo, por concepto de pago de arbitraje.

X. JUNTA PREVIA

23. Se llevará a efecto el día 17 de noviembre de 2026 a las 12:00 h. en el Departamento Académico de Sistemas Computacionales, con el responsable del torneo.

24. 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.

25. Los acuerdos de la junta previa se publicarán en la red social del Departamento, básicamente el rol y color de camiseta por equipo.

XI. TRANSITORIOS

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

La Paz, B.C.S. a 20 de octubre de 2026.