



CONSEJO NACIONAL DEL DEPORTE DE LA EDUCACIÓN, A.C.

ANEXO TÉCNICO

COLLEGE
COLLISION
ESPORTS
2025

1.- CATEGORÍA

La categoría será Única y los competidores deberán haber nacido entre el 1º de enero de 2000 y el 31 de diciembre de 2007, de acuerdo con el Reglamento General del Consejo Nacional del Deporte de la Educación A.C. (CONDDE) y la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU).

2.-RAMA

Mixta.

3.- MODALIDADES

- League of Legends (equipos de 5 jugadores y 2 suplentes) (PC).
- Valorant (equipos de 5 jugadores y 2 suplentes) (PC).
- Rocket League (equipos de 3 jugadores y un suplente) (cualquier consola o PC).
- PUBG Mobile (Individual y Dúos) (Celular).
- Honor of Kings (equipos de 5 y 1 suplente) (Celular).
- Super Smash Bros Ultimate (Individual) (Nintendo Switch).

4.-FORMATO GENERAL

- 3 jornadas clasificatorias (Online)-excepto Smash.
- 1 Clasificatoria de Última oportunidad (Online).
- Universiada Nacional (Presencial).

FORMATO POR MODALIDAD

1. 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 2 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.

2. Valorant

- Es un shooter en primera persona multijugador, en donde dos equipos (Uno atacante y otro defensor) compiten uno contra otro en un mapa de batalla, con el objetivo de colocar una bomba en un sitio específico mientras el otro equipo defiende el sitio.
- Se juega en equipos PC.
- Cada equipo deberá conformarse por 5 atletas titulares y 2 suplentes.
- El equipo podrá competir con solo 5 atletas titulares como mínimo sin los suplentes.
- Cada IES podrá participar con un equipo mixto.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

3. Rocket League

- Es un título híbrido entre un simulador de soccer con vehículos automotores, con el objetivo de anotar el mayor número de goles en la portería contraria.
- Se juega en PC y/o en Play Station o XBOX.
- Cada equipo deberá conformarse por 3 atletas titulares y 1 suplente.
- El equipo podrá competir con solo 3 atletas como mínimo sin los suplentes.
- Cada IES podrá participar con un equipo mixto.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3, 5 o 7 dependiendo la etapa de la competencia.

4. PUBG MOBILE

- Es un título estratégico que tiene la finalidad de ser el último sobreviviente.
- Se convocara en dos categorías individual y en parejas (Dúos).
- Se convocará en dispositivos celulares.
- La categoría individual permite la inscripción de hasta 5 jugadores.
- La categoría de Dúos permite la inscripción de hasta 2 parejas.
- Los jugadores de Dúos si pueden inscribirse en la categoría individual.
- Se jugarán una serie de partidas en modo Battle Royale y el equipo que obtenga el mayor número de puntos en tabla general será declarado campeón.

5. HONOR OF KINGS MOBILE

- Es un título del tipo “Multiplayer Online Battle Arena- MOBA-mobile” 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 dispositivos móviles tipo celular.

- Cada equipo deberá conformarse por 5 atletas titulares y 1 suplente.
- 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 castillo rival será declarado ganador de una partida.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

6. Super Smash Bros Ultimate

- Es un título de peleas con el objetivo de vencer al jugador rival.
- Se juega de manera individual.
- Se juega en Nintendo Switch.
- Cada equipo deberá conformarse de 2 atletas titulares.
- El equipo podrá competir con solo 1 atleta titular como mínimo.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3, 5 o 7 dependiendo la etapa de la competencia.
- Los inscritos en este título asistirán directamente a Universiada Nacional, ya que no tendremos clasificatorio **online**.
- **IMPORTANTE: Para poder participar en este título cada IES deberá arribar a la competencia con una consola tipo NINTENDO SWITCH con el videojuego descargado, todos los personajes desbloqueados, la base y cables estándar correspondientes. Solo es necesaria 1 consola por IES.**

5.-SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

League of legends

Etapa Clasificatoria (Online): Se juegan 3 fechas de clasificatorios, cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, se juega a doble eliminación, al mejor de 1 y clasifica el **top 6** de la tabla general a siguiente fase.

Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3
1°	2200	3300	4400
2°	1600	2400	3200
3° - 4°	1100	1650	2200
5° - 8°	700	1050	1400
9° - 16°	400	600	800
17° - 32°	200	300	400
33° - 64°	100	150	200
65° - 256°	0	0	0

Clasificatorio de Última Oportunidad (Online): En este último clasificatorio ya no participan los clasificados a Universiada Nacional (Top 6), se jugará un último

bracket de doble eliminación con el restante de los equipos de la tabla general. El campeón asegurará su pase a Universiada Nacional.

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional.

Universiada Nacional: Clasifican en total 8 equipos y se jugará un bracket de eliminación directa hasta declarar al campeón, 2do y 3er lugar.

Valorant

Etapa Clasificatoria (Online): Se juegan 3 fechas de clasificatorios, cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, se juega a doble eliminación, al mejor de 1 y clasifica el **top 6** de la tabla general a siguiente fase.

Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3
1°	2200	3300	4400
2°	1600	2400	3200
3° - 4°	1100	1650	2200
5° - 8°	700	1050	1400
9° - 16°	400	600	800
17° - 32°	200	300	400
33° - 64°	100	150	200
65° - 256°	0	0	0

Clasificatorio de Última Oportunidad (Online): En este último clasificatorio ya no participan los clasificados a Universiada Nacional (Top 7), se jugará un último bracket de doble eliminación con el restante de los equipos de la tabla general. El campeón asegurará su pase a Universiada Nacional.

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional.

Universiada Nacional: Clasifican en total 8 equipos y se jugará un bracket de eliminación directa hasta declarar al campeón, 2do y 3er lugar.

Rocket League

Etapa Clasificatoria (Online): Se juegan 3 fechas de clasificatorios, cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, se juega a doble eliminación, al mejor de 1 y clasifica el **top 6** de la tabla general a siguiente fase.

Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3
1°	2200	3300	4400
2°	1600	2400	3200
3° - 4°	1100	1650	2200
5° - 8°	700	1050	1400
9° - 16°	400	600	800
17° - 32°	200	300	400
33° - 64°	100	150	200
65° - 256°	0	0	0

Clasificatorio de Última Oportunidad (Online): En este último clasificatorio ya no participan los clasificados a Universiada Nacional (Top 6), se jugará un último bracket de doble eliminación con el restante de los equipos de la tabla general. El campeón asegurará su pase a Universiada Nacional.

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional.

Universiada Nacional: Clasifican en total 8 equipos y se jugará un bracket de doble eliminación hasta declarar al campeón, 2do y 3er lugar.

HONOR OF KINGS.

Etapas Clasificatorias (Online): Se juegan 3 fechas de clasificatorios, cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, se juega a doble eliminación, al mejor de 1 y clasifica el **top 6** de la tabla general a siguiente fase.

Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3
1°	2200	3300	4400
2°	1600	2400	3200
3° - 4°	1100	1650	2200
5° - 8°	700	1050	1400
9° - 16°	400	600	800
17° - 32°	200	300	400
33° - 64°	100	150	200
65° - 256°	0	0	0

Clasificatorio de Última Oportunidad (Online): En este último clasificatorio ya no participan los clasificados a Universiada Nacional (Top 6), se jugará un último bracket de doble eliminación con el restante de los equipos de la tabla general. El campeón asegurará su pase a Universiada Nacional.

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional.

Universiada Nacional: Clasifican en total 8 equipos y se jugará un bracket de eliminación directa hasta declarar al campeón, 2do y 3er lugar.

PUBG MOBILE Individual

Deberá haber al menos 12 estudiantes atletas inscritos de 3 diferentes IES como mínimo para poder correr la competencia.

Etapas Clasificatorias (Online): Esta etapa se jugará solo en caso de que el número de estudiantes-atletas inscritos exceda de 24. Se jugarán 3 fechas de clasificatorios, en donde cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, y clasifican el **top 24** de la tabla general a fase presencial de Universiada Nacional

Posición	Puntos
1	12
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11 en adelante	0
Eliminaciones	2

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional, por lo que dependiendo del número de inscritos, estos se agregarán al top 24 previamente clasificado.

Universiada Nacional: Se jugará bajo la misma metodología de tabla general.

PUBG MOBILE DUOS

Deberá haber al menos 8 dúos inscritos de 3 diferentes IES como mínimo para poder correr la competencia.

Etapa Clasificatoria (Online): Esta etapa se jugará solo en caso de que el número de dúos inscritos exceda de 12. Se jugarán 3 fechas de clasificatorios, en donde cada jornada brinda puntos para tabla general conforme a la tabla de abajo, y clasifican el **top 12** de la tabla general a fase presencial de Universiada Nacional.

Posición	Puntos
1	12
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11 en adelante	0
Eliminaciones	2

Nota: La Universidad sede tendrá pase directo a Universiada Nacional, por lo que, dependiendo del número de inscritos, estos se agregarán al top 12 previamente clasificado.

Universiada Nacional: Se jugará bajo la misma metodología de tabla general.

Super Smash Brothers Ultimate

Etapa Clasificatoria (Online): En esta ocasión no hay clasificatorio en línea.

Universiada Nacional: Se realizará de manera presencial con todos los inscritos, bracket de doble eliminación hasta declarar al campeón, 2do y 3er lugar.

5.-PROGRAMA

El sistema de competencia para la Universiada Nacional será:

Calendario UN 2025					
Disciplina	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
LOL	Llegadas y junta técnica	4tos	Semifinales	Finales	Salidas
VALORANT					
RL					
PUBGM					
HOK					
SSBU					

6.-UNIFORMES

Todos los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados y éstos deberán coincidir en colores y diseño con la IES que representan, así como portar de manera obligatoria el logotipo oficial del CONDDE en la manga izquierda, manga derecha o en la parte superior frontal de la playera, con medidas de 6 cm de alto por ancho en proporción, así como portar el logotipo de College Collision, en la manga izquierda, manga derecha o en la parte superior frontal de la playera, con medidas de 6 cm de alto por ancho en proporción, en caso de no portar dichos logos no se les permitirá competir. Logo de College Collision puede ser descargado desde aquí. <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1x3Yy1z5FgVI-K96bmlwNyzLfi9wE0mhE>.

7.-INSTALACIÓN Y MATERIAL OFICIAL

En el evento existirá al menos un área de competencia (Equipos PCs con los videojuegos instalados con periféricos básicos estándar) proporcionado por el comité organizador.

Para el caso de Super Smash Bros, cada IES deberá presentar su consola tipo Nintendo SWITCH con el videojuego instalado y los personajes desbloqueados.

8.-PROTESTAS

Toda protesta deberá ser elaborada en tiempo y forma, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento General del CONDDE.

9.-ENTRENADORES

Todos los entrenadores deberán estar debidamente registrados en el Formato de Registro del CONDDE y presentar obligatoriamente su credencial vigente.

10.-JUECES Y ÁRBITROS

La Comisión Nacional Técnica de concertará con el CONDDE y el Comité Organizador la designación de los Jueces y/o Árbitros.

11.-SORTEO

En los clasificatorios no existirá sorteo dado que son Brackets de doble eliminación. El posicionamiento de estos Brackets se realizará de acuerdo al ranking nacional de cada título.

12. JUNTA TÉCNICA

La junta técnica de la etapa clasificatoria, se realizará un día antes del inicio de la competencia las 20:00 horas de manera virtual.

Para la etapa de Universiada Nacional, la junta técnica se realizará un día antes del inicio de la competencia a las 20:00 horas en el lugar que determine la sede.

Cada representante de equipo deberá entregar la cédula de inscripción original firmada y sellada por el Delegado Estatal y Coordinador General de la Región que compete.

13.-REGLAMENTO

Las Reglas para cualquier evento convocado, avalado y/o patrocinado por el CONDDE serán, el Reglamento General del CONDDE vigente, las de este Anexo Técnico y las del Reglamento General de College Collision vigente.

14.- JURADO DE APELACIÓN

Actúa dentro del marco del Evento Clasificatorio y de la Universiada Nacional, deberá ser instaurado dentro de la Junta Técnica, lo cual quedará asentado en la minuta de la reunión y estará integrado como lo establece el Reglamento General del CONDDE.

15.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Sistema de Puntuación para definir el primer lugar nacional del deporte en puntos:

Puntuación deportes de Conjunto

LUGAR	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS
1°	17	9°	8
2°	15	10°	7
3°	14	11°	6
4°	13	12°	5
5°	12	13°	4
6°	11	14°	3
7°	10	15°	2
8°	9	16° o más	1

16.- PREMIACIÓN

La premiación será para el primero, segundo y tercer lugar de cada modalidad.

17.- RIESGO DEPORTIVO

El comité organizador declina toda responsabilidad en caso de cualquier accidente ocurrido durante el evento por considerarlo como riesgo deportivo.

18.-TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán atendidos por la Comisión Nacional Técnica, en segunda instancia por el Jurado de Apelación.

ESTE ANEXO TÉCNICO APLICA EN TODOS LOS EVENTOS CONVOCADOS, AVALADOS Y/O PATROCINADOS POR EL CONDDE; MODIFICA LAS DISPOSICIONES ANTERIORES Y ENTRA EN VIGOR A PARTIR DEL 16 DE ENERO DEL 2025, DE CONFORMIDAD A LA APROBACIÓN DE LA COMISIÓN NACIONAL TÉCNICA DE COLLEGE COLLISION ESPORTS.

Ciudad de México, 16 de enero del 2025.