



CONVOCATORIA “MUNDIAL ROBOFUT 2026”

El Laboratorio de Arte, Tecnología e Innovación (LATI) en colaboración con el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Tabasco (CCYTET), la Delegación Estatal de la Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (SOLACYT), EDUCARE Innovación y la Liga Tabasqueña de Robótica de Competencia (LTRC) invitan a estudiantes, entusiastas de la robótica y centros educativos a participar en la máxima justa de robótica deportiva del estado bajo las siguientes bases:

1. Objetivo

Fomentar el desarrollo de habilidades científicas y tecnológicas en las áreas de programación, electrónica y mecánica a través de una competencia lúdica que promueva el trabajo en equipo, la innovación tecnológica y la sana convivencia procurando la participación de estudiantes de diversos niveles educativos.

2. Categorías de Competencia

El *Mundial RoboFut 2026* es un torneo basado en las reglas de competencia de la categoría RoboFut del torneo internacional Robomatrix (<http://robomatrix.org>) adaptadas para realizar un torneo con el formato de la FIFA en dos jornadas: Fase de Grupos y Fase de Finales.

El torneo se realizará con las siguientes categorías:

- Junior: Alumnos de niveles Primaria y Secundaria.
- Master: Alumnos de niveles Bachillerato y Universidad.

3. Requisitos de participación

- Podrán participar estudiantes de instituciones públicas y privadas.
- Se competirá en equipos de 2 estudiantes y 2 robots (un robot por cada estudiante).
- Se permite el uso de plataformas abiertas (Arduino, ESP32, Raspberry Pi) y kits comerciales (mBot V1 y LEGO), siempre que cumplan con las especificaciones técnicas del reglamento.

4. Premiación

- Se otorgarán constancias de participación a estudiantes y entrenadores, así como diplomas a los finalistas de cada categoría (1ro, 2do y 3er lugar).
- Los equipos ganadores de cada categoría recibirán pase para competir en los siguientes eventos:
 - Ganador Master recibe acreditación para competir en Robomatrix Continental Master 2026
 - Ganador Junior recibe acreditación para competir en Robomatrix Continental Junior 2026





5. Fechas y sede

Las competencias se llevarán a cabo en el Laboratorio de Arte, Tecnología e Innovación (LATI) ubicado en Plaza Deportiva 1er piso, en Villahermosa, Tabasco.

- Fechas de competencia: sábado 13 y 27 de junio

Se realizará la competencia por grupos en diferente horario cada uno. El horario de participación se publicará una vez cerrado el registro de participantes.

6. Capacitación y apoyo para entrenadores

A fin de asegurar la participación de equipos del mayor número posible de estudiantes e instituciones se tienen programadas las siguientes sesiones de capacitación SIN COSTO:

- Programación de Kits LEGO Spike para operar con control remoto Bluetooth
Viernes 22 de mayo 17:00 a 19:00 hrs – Modalidad Presencial
- Aclaración de dudas del reglamento de competencia
Jueves 28 de mayo 20:00 a 21:00 hrs– Modalidad Virtual
- Asesoría de diseño y armado de robots Arduino
Viernes 29 de mayo 17:00 a 19:00 hrs– Modalidad Presencial

7. Registro

El registro al evento se realizará del 12 al 31 de mayo y podrá realizarlo en la página <http://laliga.lati.mx>

El costo de inscripción es de \$100 por equipo que se pagará en efectivo durante el registro el día de la fase de grupos.

Los equipos representarán a un país participante en el mundial FIFA que podrán elegir en el orden en que se vayan registrando. Los países no se pueden repetir en una misma categoría. La lista del orden de registro se irá actualizando en la página del evento.

El día 1ro de junio a las 20:00 horas se realizará la junta virtual para asignar los países. Los equipos que no asistan se les asignará un país de forma aleatoria.

8. Reglamento de competencia

Consulte el reglamento de competencia en la página <http://laliga.lati.mx>

9. Contacto

Puede contactar a los organizadores al WhatsApp 9933964910 o a correo laliga@lati.mx

*** El Comité Organizador se reserva el derecho de actualizar la presente convocatoria conforme a los requerimientos del evento. Favor de consultar en la página del evento la versión más reciente de la misma.

