



CONVOCATORIA

2da Temporada 2026

La Liga Tabasqueña de Robótica de Competencia (LTRC) es una iniciativa educativa que promueve el aprendizaje y la práctica de la robótica entre estudiantes del estado de Tabasco. Su objetivo es fortalecer los conocimientos y la experiencia de niños, jóvenes y sus asesores en competencias de robótica.

La LTRC cuenta con el aval de la Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (SOLACYT) Delegación Tabasco y es un evento afiliado a Robomatrix. Los ganadores de cada categoría obtendrán un pase al evento Robomatrix Sureste. Además, la liga se rige por las bases de competencia y las políticas de organización establecidas en los torneos Robomatrix. La Liga es organizada en el estado de Tabasco por el Laboratorio de Arte, Tecnología e Innovación (LATI) y Educare Innovación.

El formato de la LTRC consiste en una competencia con varias fechas a lo largo de la temporada, en la que cada jornada se celebra en una sede diferente. Los equipos acumulan puntos en cada evento y, al finalizar la temporada, aquellos con mayor puntaje en sus respectivas categorías serán los ganadores.

Estas competencias periódicas brindan a los participantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos en entornos competitivos, fomentando la innovación, aprendizaje y el desarrollo tecnológico.

BASES DE COMPETENCIA

Toda la información oficial acerca de este concurso, convocatoria y reglas actualizadas, sedes, fechas, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio oficial: <http://laliga.lati.mx>

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: laliga@lati.mx

I. Requisitos

1. Ser estudiante en activo de hasta nivel universitario (licenciatura, no posgrado).
2. Tener comprobante escolar vigente al día del concurso.
3. La participación podrá ser en equipos de máximo 2 estudiantes.
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de edad (profesor, familiar o un participante adulto). Un mismo asesor puede ser inscrito con múltiples equipos.
5. Es posible que se formen equipos por estudiantes de diferentes instituciones.
6. Es posible que se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.



II. CRITERIOS GENERALES

1. A los fines de este concurso, los participantes se declaran propietarios del prototipo presentado y mantiene indemne a La Liga, LATI, Educare Innovación y las instituciones sede de todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del robot presentado
2. Los participantes asumen la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir, así como de cualquier situación o accidente que pudiera el participante o su robot tener durante los días de la competencia
3. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.
4. Para abrir una categoría se requieren tener al menos 4 equipos inscritos.

III. NIVELES

1. La 2da Temporada 2026 de La Liga se dividirá por niveles educativos agrupados en dos divisiones:
 - a. División Junior: Primaria y Secundaria
 - RoboFut
 - Sumo Lego
 - Seguidor de línea Amateur
 - EDUCARE Innovación ATR
 - b. División Master: Preparatoria y Universidad
 - Mini Sumo
 - Seguidor de líneas Libre
 - RoboFut
 - Sumo Lego (Preparatoria)

IV. INSCRIPCIÓN

1. Las inscripciones inician el 20 de octubre de 2026.
2. El cierre de registro para cada jornada es de 5 días antes del evento (para equipos nuevos).
3. Todo participante deberá inscribirse a través del formulario de registro en el sitio <http://laliga.lati.mx>
4. Realizado la inscripción se enviará por correo al coach la confirmación. Si no se ha recibido la confirmación, favor de enviar correo a laliga@lati.mx o escribir WhatsApp al 9933964910 * Favor de verificar en su buzón de "Correo no deseado".
5. El concursante podrá participar en todas las categorías que guste con un máximo de dos robots en cada una de ellas. Deberá realizar el proceso de inscripción completo por cada categoría participante.
6. Es responsabilidad de los participantes comprobar que su registro este correcto y en caso de algún error en la información proporcionada pueden solicitar la corrección a laliga@lati.mx



V. COSTO

1. El costo de inscripción por equipo es de \$400 pesos m.n.
2. Cada jornada se pagará \$100 por equipo como pago de arbitraje y para cubrir los costos operativos de La Liga.
3. Todo equipo que no compruebe su pago de inscripción a la fecha de cierre de inscripciones no participará en el evento. Enviar comprobante al correo laliga@lati.mx o al WhatsApp 9933964910.
4. Puede realizar el pago de inscripción en efectivo en nuestras instalaciones (previa cita), por transferencia, depósito en el Oxxo o vía Paypal a la siguiente cuenta:

Banco BBVA

Cuenta No.4152 3141 3819 5147

CLABE 012 790 01173654982 1

Beneficiario: Daniel Sandoval Villa

Referencia: Nombre del Equipo

* Durante esta temporada se entregará recibo simple. Aún no contamos con recibo fiscal.

Pago vía PayPal:

<https://www.paypal.com/ncp/payment/8KDSAAMQQLRY6>

VI. CATEGORÍAS

1. SUMO: Mini Sumo y Sumo Lego
2. ROBOFUT
3. SEGUIDOR DE LÍNEAS
4. EDUCARE Innovación ATR (Consultar reglas en <http://laliga.lati.mx>)

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas. No olvides revisar en la página de La Liga, las reglas específicas de cada categoría para conocer los detalles y prepararte mejor para el evento.

TABLA de CATEGORÍAS SUMO

<u>CATEGORÍA</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>ALTURA</u>	<u>PESO</u>	<u>DOJO</u>	<u>MATERIAL DEL DHOYO</u>	<u>BORDE</u>
MINI SUMO	10 cms	Sin restricción	0.5 kg (500grs)	77 cm	Madera	2.5 cm
SUMO LEGO	20 cms	Sin restricción	2 kg (2000grs)	77 cm	Madera	2.5 cm

SUMOS (Sumo Lego y Mini Sumo)

Batalla de robots de sumo autónomos con peso y medidas específicas (ver tabla previa).

Sumo LEGO debe considerar un retraso de 5 segundo a partir de la orden de inicio de combate.

Mini Sumo Preparatoria y Universidad NO tienen retraso para iniciar el combate es obligatorio el arrancador remoto.

ROBOFUT

Cada equipo consta de 2 robots de cualquier índole que se manejen por control remoto. Las dimensiones máximas del robot son de 20 cms por lado y peso máximo de 1.5 kgs. Los robots no



tienen restricciones de altura, la cancha es mínimo de 160 cms por 90cms de dimensión con barda perimetral. El ganador será quien anote el mayor número de goles en el tiempo reglamentario, el partido dura 4 minutos.

VII. ZONAS

Durante el evento se habilitan 3 zonas en las que los participantes realizan sus actividades:

a) Zona de Pits

1. Una vez que los participantes hayan realizado su registro deberán pasar a la Zona de Pits en la que podrán elegir un lugar para su equipo y en la que permanecen durante todo el evento saliendo solo en sus turnos respectivos de participación o durante la homologación.
2. Es responsabilidad de cada participante el cuidado sus materiales, robots y sus pertenencias en general.
3. En la Zona de Pits únicamente está permitido el acceso a los participantes.
4. Queda estrictamente prohibido que asesores, amigos o familiares entren a la Zona de Pits. El no respetar esta regla puede ser motivo de descalificación o penalización de puntos.
5. Está prohibido entablar comunicación con los participantes que se encuentran en la Zona de Pits.

b) Zona Técnica

Cuando se acerca el turno de competir de un equipo se le llama para que pase a la Zona Técnica a la espera de su ronda de participación. Está ubicada a un costado de la zona de Competencia.

c) Zona de Competencia

Es la zona en la que se encuentran las pistas de competencia y en la que se desarrollan las rondas de cada categoría. Al término de su ronda, los participantes deben regresar a la Zona de Pits.



VIII. Consideraciones

1. Las exigencias propias de la competencia serán verificadas por el jurado y sus auxiliares antes de iniciar la misma. Los robots que no las cumplan serán descalificados y no podrán concursar.
2. Los nombres con los que se designen a los robots y/o a los equipos concursantes no deberán ser ofensivos o utilizar combinaciones de texto insultantes.
3. Los participantes y los robots deberán cuidar las instalaciones, espacios y materiales del concurso, así como mantener una actitud deportiva correcta hacia los otros participantes y los jueces durante todo el desarrollo del concurso. No se permite uso de lenguaje soez u ofensivo incluyendo los nombres y logotipos de los robots.



4. El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.
5. Los daños sufridos por los robots durante las competencias serán entendidos como propios de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte del otro equipo o los organizadores.
6. La decisión de los jueces es inapelable.
7. Cualquier violación a las disposiciones de este reglamento conlleva la penalización de disminución de puntos o a la descalificación y la imposibilidad de concursar por parte de todo el equipo, según lo determine el jurado.
8. Este reglamento podrá ser modificado por el comité organizador hasta 3 días antes del evento, atendiendo las solicitudes y necesidades de todos los participantes y/o de las instituciones involucradas.
9. Cualquier eventualidad no contemplada en el reglamento será resuelta por el comité organizador, el coordinador o los jueces.
10. El comité organizador de La Liga no se responsabiliza por cualquier daño y/o perjuicio causado a los demás equipos o a terceros que estén presenciando/participando en el evento.
11. El equipo que cometiera alguna infracción asume todos los cargos y responsabilidades resultantes de sus actos y de su conducta como participante del evento y se compromete ante el Comité Organizador y la Sede del Evento a cubrir cualquier costo, perjuicio y daño resultante de acciones y omisiones que violen las disposiciones contenidas en el presente documento.
12. Los eventos están planeados para la presencialidad, en caso de contingencia de salud, seguridad o por instrucciones de la autoridad correspondiente este puede pasar a formato híbrido, personalizado, en línea o posponerse, pero en ningún caso cancelarse por lo cual no aplica devolución de inscripciones al ser situaciones que están fuera de control de los organizadores.
13. Registro Extemporáneo: La logística y organización de las rondas de competencia inicia en el justo momento de cierre de registros, por lo que aceptar un equipo participante fuera de fecha implica cambiar toda la planeación del evento. Por lo anterior, no se permite el registro de equipos pasado el cierre de inscripciones.

IX. Ganadores

1. Durante cada jornada los equipos acumularán puntos de acuerdo con las reglas de cada categoría. El equipo que acumule más puntos al final de La Liga será el ganador de cada categoría.
2. Todos los participantes, coaches e instituciones recibirán un diploma de participación.
3. Los ganadores de cada categoría recibirán acreditación para participar en el Torneo Regional Robomatrix Península con beca del 50% de inscripción al evento para el equipo.
 - Si una categoría tiene menos de 8 participantes, el equipo ganador recibirá acreditación al Torneo Regional Robomatrix Sureste sin beca.
4. Si una categoría no cumple el mínimo de equipos participantes para abrirse se realizará la devolución total de su inscripción a los equipos inscritos.



COMITÉ ORGANIZADOR
LIGA TABASQUEÑA DE ROBÓTICA DE COMPETENCIA
WhatsApp 9933964910
laliga@lati.mx
<http://laliga.lati.mx>

