



Primer aviso de Convocatoria *Copa FutBotMX*

La Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti), con fundamento en los artículos 3° y 4° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; el artículo 38° Bis, fracción XXIV, de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y los artículos 5, y 9 de la Ley General en Materia de Humanidades, Ciencias, Tecnologías e Innovación (Ley General), así como sus reformas y,

CONSIDERANDO

Que, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos reconoce el derecho humano de toda persona a gozar de los beneficios del desarrollo de la ciencia y la innovación tecnológica, estableciendo la obligación del Estado de promover, apoyar y garantizar el acceso abierto a la información derivada de dichas actividades, así como su aprovechamiento en favor del bienestar social y el desarrollo nacional.

Que, la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal establece que corresponde a la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación fomentar el desarrollo tecnológico y la innovación en las áreas estratégicas y prioritarias del Estado mexicano, así como fortalecer las capacidades científicas y tecnológicas nacionales.

Que, la Ley General en Materia de Humanidades, Ciencias, Tecnologías e Innovación dispone que los recursos, capacidades e infraestructuras del sector público en estas materias deben estar al servicio del pueblo de México, para garantizar el ejercicio efectivo de este derecho humano bajo los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad, promoviendo la apropiación social del conocimiento y el acceso equitativo a sus beneficios.

Que, es interés del Estado mexicano consolidar al país como una potencia científica, tecnológica y de innovación, mediante el impulso de iniciativas que: fortalezcan las vocaciones en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM); promuevan el desarrollo de competencias en programación, electrónica e inteligencia artificial; y



vinculen el aprendizaje científico y tecnológico con los grandes acontecimientos que inspiran a la sociedad.

Que, el Mundial de Fútbol 2026, a celebrarse en México, Canadá y Estados Unidos, representa una oportunidad única para vincular el entusiasmo social con el aprendizaje científico y el desarrollo de talento.

Que, los torneos de robótica inspirados en deportes de conjunto constituyen una oportunidad única para despertar la curiosidad y el entusiasmo de las infancias y juventudes por la ciencia, la tecnología y la innovación, integrando el espíritu de trabajo en equipo, la estrategia y la creatividad que caracterizan tanto al deporte como a la robótica.

Que, el Estado se encuentra obligado a cumplir con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.

Que, el desarrollo de capacidades en electrónica, ciencias de la computación e inteligencia artificial es prioritario para el bienestar y la soberanía tecnológica de México.

La Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación, a través de la Subsecretaría de Desarrollo Tecnológico, Vinculación e Innovación:

CONVOCA

A equipos de estudiantes, investigadoras, investigadores y público en general a participar en la **Copa FutBotMX**, torneo de fútbol de robótica que contará con un alcance nacional e internacional, a celebrarse en la Ciudad de México, de conformidad con las siguientes:

BASES



I. OBJETIVO GENERAL

Fomentar el entusiasmo de las infancias y juventudes por la ciencia, la tecnología y la innovación, a través de la pasión por el deporte; para impulsar la apropiación social del conocimiento, fortalecer la formación de talento y desarrollar capacidades tecnológicas que fomenten la innovación y favorezcan la soberanía tecnológica de México.

1.1 Objetivos específicos

- Contribuir al reto global de demostrar que los robots autónomos son capaces de realizar tareas colaborativas de manera similar a los seres humanos;
- Vincular el deporte con la robótica para impulsar el desarrollo de competencias en electrónica, ciencias de la computación e inteligencia artificial;
- Fomentar el trabajo en equipo, la estrategia y la creatividad, aplicados al diseño, la construcción y el control de robots autónomos en un esquema competitivo;
- Promover la divulgación de la ciencia y la tecnología, acercando la robótica y la inteligencia artificial al público mediante torneos, talleres y exhibiciones, entre otros;
- Generar un espacio inspirador que promueva las vocaciones STEM en las nuevas generaciones, fortaleciendo la identidad y el orgullo nacional en torno a la ciencia y la tecnología.

II. PÚBLICO OBJETIVO

- Estudiantes de educación básica, media superior, superior y posgrado.
- Profesionales, investigadoras e investigadores de áreas afines.
- Público general interesado en innovación tecnológica, divulgación y cultura científica.

III. TORNEO DE FÚTBOL ROBÓTICO Copa FutBotMX

1. Modalidad y categorías



Los partidos de la **Copa FutBotMX** consisten en dos equipos jugando en la modalidad de fútbol. Cada equipo estará integrado por:

- Mínimo dos y máximo cuatro personas participantes
- Dos robots autónomos

Los encuentros se desarrollarán en dos tiempos de 10 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre cada tiempo.

El torneo se registrará por reglas compatibles con competencias internacionales. Las especificaciones en extenso serán publicadas en la Convocatoria.

La competencia se llevará a cabo en dos categorías:

a) Categoría Ágil: pelota con luz infrarroja (IR)

Dirigida a estudiantes de educación media superior y superior, de entre 14 y 20 años. Esta categoría busca impulsar la formación y el desarrollo de habilidades básicas y avanzadas en robótica, fomentando el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la solución de problemas en un entorno competitivo.

Enfoque técnico: robots livianos con detección de balón basada en infrarrojo (IR). Los robots deben coordinarse de manera autónoma mediante comunicación inalámbrica para desarrollar y ejecutar tácticas como pases y defensa.

Requerimientos básicos de la Categoría Ágil	
Peso Máximo de cada robot	1.4 kg
Tamaño de cada robot (diámetro y altura)	Máx. 22.0 cm (diámetro y altura)
Zona de captura del balón (Profundidad máxima de penetración del balón en el robot)	Máx. 1.5 cm



Identificación de balón	Por emisión IR, balón con 42 mm de diámetro, diseños <i>open-source</i> en GitHub https://github.com/robocup-junior/ir-golf-ball
Restricciones IR	Prohibido el uso de componentes emisores de infrarrojo (IR), tales como ToF, LiDAR, sensores de distancia IR o LED/LASER IR (en caso de estar presentes, deberán retirarse o cubrirse obligatoriamente).

b) Categoría Abierta: pelota de golf naranja

Dirigida a estudiantes de licenciatura, posgrado, profesionales y público en general, de 21 años en adelante, con un enfoque en la investigación de vanguardia, la resolución de problemas abiertos y la generación de soluciones innovadoras que contribuyan al avance del conocimiento científico y tecnológico.

Enfoque técnico: Competencia abierta en peso, con diseños más complejos, enfocada en visión autónoma. Los robots deben colaborar en tiempo real para estrategias avanzadas, integrando Inteligencia Artificial para coordinación y comunicación, promoviendo la innovación en sistemas multirobot.

Requerimientos básicos de la Categoría Abierta	
Peso Máximo de cada robot	Sin límite
Tamaño de cada robot (diámetro y altura)	Máx. 18.0 cm (diámetro y altura)
Zona de captura del balón (Profundidad máxima de penetración del balón en el robot)	Máx. 1.5 cm
Tipo de balón	Pelota de golf (42 mm, color naranja brillante)

2. Requisitos generales de participación



Para garantizar la equidad, la seguridad y la calidad técnica del torneo, los requisitos de participación se publicarán bajo las reglas de un marco normativo compatible con los estándares internacionales de torneos de robótica educativa. Esto busca ofrecer igualdad de condiciones a todos los equipos, promover la innovación tecnológica y asegurar una competencia en un entorno seguro, formativo y de alto nivel.

2.1 Sobre los equipos

- a) Cada equipo deberá estar conformado por un mínimo de dos y un máximo de cuatro integrantes humanos. Todos los participantes, nacionales o extranjeros, deberán comprobar su identidad mediante la presentación de un documento oficial vigente con fotografía (como la cédula de identidad, el pasaporte o la licencia de conducir para nacionales; y el pasaporte de su país de origen para extranjeros). Los documentos podrán ser verificados por los organizadores para garantizar la legitimidad de la participación. En el caso de extranjeros, se aceptarán documentos que acrediten su residencia o, si corresponde, su permiso de estadía legal en el país, según la normativa vigente.
- b) Roles: Cada integrante deberá desempeñar un rol técnico específico (por ejemplo, mecánica, electrónica o programación) y estar preparado para explicar su contribución al proyecto durante la evaluación técnica.
- c) Contribución: Las personas integrantes del equipo deberán haber diseñado, construido, programado y/o integrado más del 51% del robot, incluyendo tanto el hardware como el software, con una contribución original y significativa.

2.2 Diseño y construcción del robot

- a) Autonomía: Los robots deberán operar de manera completamente autónoma durante las competencias y ejecutar todos sus movimientos exclusivamente en el plano horizontal, sin posibilidad de manipulación por control remoto.
- b) Energía: Los robots deberán alimentarse exclusivamente con baterías, con un voltaje no mayor a 48 V DC o 25 V AC RMS.



- c) Seguridad: Los diseños deben garantizar seguridad, evitando bordes afilados o puntos de pellizco. Las baterías de litio deben almacenarse y cargarse en medios de seguridad adecuados.
- d) Comunicación: Se permite la comunicación entre robots, limitada a la banda de 2.4 GHz con una potencia máxima de 100 mW EIRP.
- e) Manipulación: Cada robot debe incluir un asa o manija estable y accesible para facilitar su manipulación. Esta debe permitir un espacio libre mínimo de 5 cm para la mano de la persona operadora. Adicionalmente, el robot debe contar con un marcador superior blanco de 4 cm de diámetro mínimo, destinado a la numeración de identificación.
- f) Colores prohibidos: Para prevenir interferencias en la colaboración visual e infrarroja (IR), no se permite el uso de los colores naranja, amarillo o azul en ninguna parte visible del robot. Esto incluye partes o componentes del robot.
- g) Sensores: Para la Categoría Ágil no se permitirán emisores IR. Para la Categoría Abierta, no hay restricciones con respecto al número y tipo de sensores.

2.3 Manejo de Balón

- a) Retención del balón: Para fomentar un juego dinámico y la participación de todos los equipos, no está permitido retener el balón e impedir su movimiento. Se consideran retenciones fijar el balón al cuerpo del robot, sujetarlo o atraparlo de cualquier forma con una de sus partes.
- b) Movimiento del balón: Los robots tienen permitido impulsar, desplazar o 'patear' el balón en cualquier dirección. En todo momento, el balón debe permanecer en juego, ser accesible para los otros robots y mantenerse dentro de los límites de la cancha.
- c) Falta de progreso: Cuando el balón quede atascado y no exista avance en el juego, la persona que arbitra moverá el balón a un punto neutral.
- d) Prueba de potencia de tiro: Cada robot deberá demostrar que es capaz de patear el balón desde su área hacia la portería contraria, asegurando que el balón avance hacia el lado opuesto del campo y no regrese hasta su propia zona tras el rebote.



- e) Anotación: Se considerará gol válido cuando el balón toque la pared trasera de la portería contraria. Tras cada anotación, el juego se reiniciará colocando a los robots en la posición de saque inicial.

2.4 Identificación y detección de posición

- a) No se proporcionará a los equipos información externa sobre la ubicación del balón ni de los robots en la cancha. Cada robot deberá integrar los mecanismos y algoritmos necesarios para realizar dicha detección de forma autónoma.
- b) Cada robot deberá contar con un identificador visual fácilmente distinguible en la parte superior. Este elemento permitirá diferenciar a los robots durante el juego y será de especial importancia en la Categoría Ágil, donde la precisión en la detección resulta crítica. Las características gráficas del identificador serán definidas por las personas organizadoras del evento.

3. Dimensiones y especificaciones del campo de juego

3.1 Dimensiones totales del campo de juego

- a) Largo: 183 cm
- b) Ancho: 122 cm
- c) La cancha es rectangular y está completamente delimitada por paredes continuas que contienen el balón y los robots.
- d) Altura de las Paredes: mayor o igual a 15 cm

3.2 Material y color

- a) Superficie: El área de juego estará cubierta por una alfombra verde que simule césped. Esta superficie será lisa y uniforme para garantizar el movimiento fluido y constante del balón y de los robots.
- b) Paredes: Deberán construirse con madera u otro material rígido y estar pintadas de negro mate.
- c) Líneas: Deberán ser de color blanco y pueden estar pintadas o adheridas con cinta. Su grosor debe ser de 2 cm, con una tolerancia permitida de ± 0.5 cm.



3.3 Marcas del campo

- a) Línea Central: Divide el campo en dos mitades idénticas, ubicándose a 91.5 cm de cada línea de gol.
- b) Círculo Central: Un círculo con un diámetro de 60 cm, centrado en la intersección de la línea central y del eje longitudinal del campo.
- c) Puntos de Reanudación Neutrales: Cuatro marcas clave situadas a 30 cm de cada esquina, sobre la línea central. Estos puntos están designados para reanudar el juego en situaciones en las que no haya progreso o tras una detención específica.
- d) Áreas de penalización: Se ubican frente a cada portería. Sus dimensiones son 30 cm de profundidad (medidas desde la línea de gol) por 60 cm de ancho, centradas respecto a la portería. Están delimitadas por líneas blancas de 2 cm de grosor.
- e) Líneas de gol: Las líneas de gol miden 40 cm de ancho, están centradas en cada extremo del campo y también se marcan en color blanco.

3.4 Porterías

- a) Dimensiones: 40 cm de ancho, 10 cm de alto y 10 cm de profundidad.
- b) Ubicación: Deben estar centradas en cada extremo del campo y alineadas con la línea de gol.
- c) Color: Las paredes de las porterías deberán ser de color amarillo para una y azul para la otra.
- d) Validez del gol: Para que un gol sea considerado válido, el balón debe hacer contacto con la pared trasera de la portería.
- e) Material: Deberán construirse con madera u otro material rígido y estar pintadas de amarillo y azul, según corresponda.

3.5 Especificaciones adicionales

- a) Esquinas: Las paredes de la cancha deben unirse en ángulos de 90°.



- b) Tolerancia: Las dimensiones pueden variar $\pm 5\%$ debido a limitaciones de fabricación, procurando mantenerse lo más precisas posible.

3.6 Condiciones del entorno

- a) La cancha debe instalarse sobre una superficie completamente plana. Se requiere un área libre alrededor de la cancha para facilitar el desplazamiento de las personas árbitras y de los equipos. Aunque no hay un requisito exacto, se recomienda un espacio libre mínimo de 1 metro.
- b) Para garantizar el correcto funcionamiento de los robots, no debe haber interferencias externas que afecten sus sensores. Esto incluye la ausencia de campos magnéticos o de señales infrarrojas no controladas en el entorno de la competencia.

3.7 Iluminación

La iluminación del área de juego ya sea natural o artificial, será uniforme y estándar en toda su extensión, evitando sombras pronunciadas. La luz garantizará el óptimo funcionamiento de los sensores y sistemas de visión artificial de los robots.

- a) Para la Categoría Abierta, la iluminación será especialmente crítica, ya que el balón pasivo (naranja) depende de la detección visual.
- b) En la Categoría Ágil (balón con emisión IR), la dependencia de la luz visible es menor, aunque la uniformidad sigue siendo fundamental. No se permiten luces que interfieran con los sensores, como destellos, fuentes IR ambientales o reflejos excesivos.

4. Consideraciones del juego

4.1 Acciones preliminares

- a) Equipo con el saque inicial: Previo al inicio del partido, la persona que arbitra realizará un volado con una moneda. El equipo que haya registrado primero su



participación en el torneo decidirá el lado de la moneda. El equipo ganador del volado podrá elegir hacia qué lado del campo patear o realizar el saque inicial primero. El equipo perdedor del volado tomará la opción restante. Para la segunda mitad, los equipos cambiarán de cancha y el equipo que no realizó el saque inicial en la primera mitad lo hará para iniciar la segunda mitad del partido.

- b)** Verificación de la capacidad de juego: La persona que arbitra podrá verificar si los robots son capaces de jugar. En caso de que ninguno de los robots de un equipo demuestre ser capaz de jugar, el partido no se llevará a cabo y se otorgarán cero goles a ambos equipos. El triunfo se otorgará al equipo que cuente con robots funcionales.

4.2 Inicio del juego

- c)** Saque inicial: Cada mitad del partido inicia con un saque inicial. Los robots deben estar detenidos y ubicados en su mitad del campo. La persona que arbitra colocará el balón en el centro del campo.
- d)** Colocación de los robots: El equipo al que le corresponde el saque inicial colocará primero sus robots en el campo. El equipo que no realiza el saque inicial colocará sus robots en el extremo defensivo del campo y deberán estar a una distancia mínima de 30 cm del balón (fuera del círculo central).
- e)** Restricciones: No se permite colocar robots fuera de los límites del campo. Una vez colocados, los robots no podrán ser reposicionados, a menos que la persona que arbitra solicite un ajuste para asegurar el cumplimiento de las posiciones reglamentarias.
- f)** Inicio del juego: La persona que arbitra utilizará un silbato para iniciar el juego, con lo cual los robots podrán iniciar sus movimientos. Los robots que realicen movimientos anticipados serán retirados del campo por la persona que arbitra y se considerarán dañados.
- g)** Reingreso de robots: Antes de un saque inicial, se permitirá el regreso inmediato al campo de juego a todos los robots que hayan estado fuera de límites o dañados, siempre y cuando estén listos y completamente funcionales. El juego se reanudará con un saque neutral.



- h) Saque neutral. Los robots deben estar detenidos y ubicados en su mitad del campo, a una distancia de 30 cm del balón (fuera del círculo central).

4.3 Interrupciones al juego

- a) Causas de la interrupción: La persona que arbitra puede detener el partido si surge una situación dentro o alrededor del campo, o si el balón presenta un mal funcionamiento y no se dispone de un reemplazo inmediato.
- b) Reanudación del juego: Cuando la persona que arbitra detenga el partido, todos los robots deben detenerse y permanecer en el campo sin ser tocados. La persona que arbitra decidirá si el juego se reanudará a partir de la situación exacta en la que fue detenido o mediante un saque inicial neutral.

4.3.1 Enfoque colaborativo de la robótica:

- a) La competencia se rige por un enfoque colaborativo, por lo que todos los equipos deberán fomentar el intercambio de ideas, el respeto mutuo y el apoyo entre los participantes.
- b) Los robots deben funcionar de manera autónoma y coordinada para lograr objetivos como el control del balón, la defensa y el ataque. Esto tiene un peso significativo en la evaluación técnica, ya que promueve la innovación en sistemas distribuidos y el trabajo en equipo robótico.

4.3.2 Material y documentación

- a) Derechos de autor: Se permite el uso de código externo, siempre que se otorgue el crédito correspondiente. No se aceptarán soluciones completas de terceros, se debe priorizar el aprendizaje y desarrollo propio del equipo.
- b) Lista de materiales (BOM): Cada equipo debe presentar un listado detallado de todos los componentes y materiales utilizados en la construcción del robot.
- c) Video técnico: Se solicitará un video que demuestre el funcionamiento del robot y explique el proceso de diseño y programación.

4.4 Control y arbitraje

- a) Inspecciones: Los robots serán sometidos a inspecciones y certificaciones diarias durante la competencia para asegurar el pleno cumplimiento de las normativas



técnicas. La Secihti y los coorganizadores se reservan el derecho de solicitar inspecciones adicionales o aleatorias en cualquier momento que se considere necesario.

- b) Juego limpio: Se espera que todos los equipos actúen con la máxima integridad. Es obligatorio evitar cualquier acción que cause daño intencional a otros robots, al campo de juego o a la pelota.
- c) Arbitraje: La persona que arbitra tiene la responsabilidad de dirigir el partido y de resolver cualquier situación conforme a los presentes requisitos generales de participación así como al reglamento del torneo, el cual se publicará en extenso en la Convocatoria. Las determinaciones tomadas por la persona que arbitra durante el juego son definitivas y no estarán sujetas a apelación.

4.5 Modificaciones

La Secihti y las entidades coorganizadoras del torneo se reservan el derecho de ajustar el reglamento del torneo en todo momento. Cualquier modificación se comunicará oportunamente a los participantes para asegurar la transparencia y la integridad del proceso competitivo.

IV. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Además de las categorías oficiales de la competencia, la *Copa FutBotMX* ofrecerá un espacio especial dedicado a la divulgación e impulso a las vocaciones científicas y tecnológicas. Este incluirá exhibiciones y demostraciones de robótica, así como talleres y actividades abiertas al público en general. Con esto, buscamos acercar la ciencia y la tecnología a toda la sociedad y fomentar el interés en estos campos

1. Empresas, instituciones y centros de investigación

Se invita a empresas, universidades, centros de investigación y colectivos de robótica a participar en el área de exhibiciones, presentando sus desarrollos tecnológicos en un ambiente de divulgación e innovación. Las exhibiciones podrán incluir, entre otras:

- Partidos amistosos con robots humanoides
- Exhibiciones de robots de servicio o industriales en entornos simulados



- Retos o demostraciones especiales tales como combates amistosos de robots
- Muestras de prototipos innovadores desarrollados en laboratorios, startups o instituciones académicas

Este espacio tiene como objetivo mostrar la diversidad y creatividad del ecosistema robótico en México y el mundo, fomentando la interacción con el público.

2. Personas talleristas, divulgadoras y expositoras

Se invita a personal docente, de investigación, talleristas, divulgadoras y profesionales a sumarse al programa de actividades abiertas para niñas, niños, la juventud y público en general, mediante:

- Talleres prácticos e interactivos (por ejemplo, “arma tu robot futbolero”, robótica básica, programación para principiantes, entre otros).
- Charlas y conferencias inspiradoras sobre ciencia, tecnología e innovación, y su impacto en la sociedad.
- Demostraciones en vivo que permitan a la población interactuar con robots y conocer de cerca su funcionamiento.

Estas actividades tienen como propósito enriquecer el programa de actividades de la *Copa FutBotMX*, convirtiéndolo en un evento de divulgación y fomento de la ciencia y la tecnología para todo el público.

V. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN EN EXHIBICIONES Y TALLERES

Las personas interesadas deberán enviar una propuesta que incluya:

- Título y breve descripción de la exhibición, taller o charla
- Público al que está dirigida (niñas, niños, la juventud, adultos o público en general).
- Requerimientos técnicos y de espacio
- Datos de contacto de la persona responsable



El comité organizador seleccionará las propuestas presentadas y valorará la conveniencia de incluirlas en el programa final.

VI. SEDES

1. Sede de la Copa FutBotMX

La competencia se llevará a cabo en la Ciudad de México, convirtiéndose en el principal punto de encuentro para participantes y público. La ubicación exacta del evento se publicará en la Convocatoria.

2. Sedes adicionales

Con el objetivo de ampliar su alcance y permitir la participación de comunidades de todo el país, el evento contará con transmisión en vivo hacia distintas sedes regionales, donde se organizarán actividades de divulgación científica paralelas al torneo.

Las sedes oficiales se publicarán en la Convocatoria.

VII. CALENDARIO PRELIMINAR DE ACTIVIDADES

Actividades	Fechas
Primer aviso de convocatoria	<i>Octubre de 2025</i>
Prerregistro	<i>Octubre – 30 noviembre de 2025 (11:59 pm CDMX)</i>
Convocatoria	<i>Diciembre de 2025</i>
Curso introductorio en línea	<i>Enero de 2026</i>
Fecha límite de registro	<i>Abril de 2026</i>
Inicio de proceso de selección	<i>Abril de 2026</i>
Copa FutBotMX	<i>Mayo de 2026</i>
Premiación	<i>Junio de 2026</i>

El calendario está sujeto a cambios. El calendario definitivo y los premios a otorgarse se publicarán en la Convocatoria.



VIII. PRERREGISTRO Y PROCESO DE INSCRIPCIÓN FORMAL

El prerregistro deberá realizarse dentro de los plazos establecidos en el calendario preliminar de actividades a través del siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScVpvL5wAT_IGESFTi1a35xV5xWkoKnutTaxi03B7yB2FB1w/viewform?usp=header

Una vez completado el prerregistro a través del enlace, los equipos deberán formalizar su inscripción enviando la documentación requerida en la Convocatoria.

La inscripción se considerará completa y los participantes serán reconocidos oficialmente como tales una vez que la Secihti y los coorganizadores verifiquen y confirmen la recepción y validez de toda la documentación requerida, notificando a los equipos mediante el correo electrónico o la plataforma institucional.

IX. PRINCIPIOS QUE RIGEN LA CONVOCATORIA

- DE LA PERSPECTIVA DE DERECHOS

La operación de este Primer aviso de Convocatoria y de la Convocatoria, se enmarcan en la promoción, respeto, protección y garantía de los derechos humanos de los participantes. El proceso se regirá por los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad, asegurando en todo momento la protección más amplia de las personas y el estricto cumplimiento de la normativa vigente en materia de derechos humanos.

- EQUIDAD Y NO DISCRIMINACIÓN

Se garantizará que la selección de participantes se base en criterios estrictamente objetivos e imparciales, priorizando la inclusión, la equidad institucional y la incidencia social. Queda categóricamente prohibida toda forma de discriminación en dicho proceso, incluyendo, pero sin limitarse a, la motivada por origen étnico, nacionalidad, raza, género, edad, orientación sexual, identidad de género, situación de discapacidad, condición social o de salud, así como por institucional o territorial,



o cualquier otra que atente contra la dignidad humana o menoscabe los derechos y libertades de las personas.

- **PRINCIPIOS QUE RIGEN EL PROCESO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES**

El proceso de selección de participantes a través de la Convocatoria se registrará estrictamente por los principios de Equidad, Inclusión y No Discriminación, abarcando la perspectiva de género y considerando la diversidad de talentos; asimismo, garantizará el respeto al derecho de los pueblos indígenas a la libre determinación, promoverá el equilibrio ecológico y la protección ambiental, y operará bajo criterios de acceso universal al conocimiento con la debida protección de la propiedad intelectual.

X. INTERPRETACIÓN Y SITUACIONES NO PREVISTAS

La Unidad Administrativa organizadora de la Copa FutBotMX resolverá los asuntos no previstos en la Convocatoria, garantizando en todo momento una aplicación equitativa y coherente de las disposiciones. Cuando se considere pertinente, se solicitará la opinión técnica y jurídica a la Unidad de Asuntos Jurídicos de la Secihti, con el fin de asegurar la alineación con el marco normativo vigente. Invariablemente, las autoridades competentes deberán velar por el interés público y el beneficio del pueblo de México, priorizando el fomento de la innovación tecnológica, la inclusión social y el desarrollo de capacidades científicas. En todos los casos, las determinaciones emitidas serán definitivas e inapelables, promoviendo así la celeridad, la transparencia y la integridad del proceso competitivo.

XI. MAYORES INFORMES

Para cualquier aclaración, consulta o solicitud de información adicional relacionada con la Convocatoria, los interesados podrán dirigirse a la Subsecretaría de Desarrollo Tecnológico, Vinculación e Innovación de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación, de lunes a viernes de las 9:00 a 18:00 horas (hora del centro de México), a través del correo electrónico futbotmx@secihti.mx.



Asimismo, se podrá utilizar el formulario de contacto disponible en el sitio web oficial de la Secihti, garantizando una respuesta oportuna y confidencial en el marco de los principios de transparencia y accesibilidad pública.

Responsable de la Convocatoria

Subsecretaría de Desarrollo Tecnológico, Vinculación e Innovación

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

Av. Insurgentes Sur 1582, Col. Crédito Constructor, Alcaldía Benito Juárez. C.P.
03940, CDMX

Emitida en la Ciudad de México, el día 28 de octubre de 2026.

