

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS

UNIDAD ACADÉMICA DE ROBÓTICA Y MECATRÓNICA

SEDE CAMPUS SIGLO XXI

CONVOCA A PARTICIPAR EN EL CONCURSO:

ROBOT SOCCER



REGLAMENTO DE LA CATEGORÍA

12 DE FEBRERO DE 2027

Sede: Campus Siglo XXI

Objetivo

La categoría Robot Soccer consiste en un enfrentamiento entre dos equipos de robots a control remoto dentro de una cancha diseñada para simular un partido de mini fútbol. Cada equipo estará conformado por dos robots móviles de desplazamiento libre. El desempeño dependerá del diseño electromecánico que garantice movilidad, estabilidad y adecuada interacción con el balón, así como del sistema de control y comunicación inalámbrica implementado. Durante el encuentro los robots podrán asumir funciones ofensivas o defensivas de acuerdo con la estrategia definida por el equipo. El partido se desarrollará en dos tiempos reglamentarios y el equipo ganador será aquel que anote el mayor número de goles. En caso de empate se aplicarán los criterios de desempate establecidos en la presente convocatoria.

1. El Escenario

1.1. El campo de juego es el área donde se enfrentarán los dos equipos y estará dividido en dos zonas claramente delimitadas. La zona de partido corresponde al área interior donde se desarrolla el juego y donde pueden desplazarse exclusivamente los robots y el balón. La zona de guarda corresponde al perímetro exterior inmediato al campo de juego destinado a la supervisión por parte de jueces y personal autorizado. Los operadores deberán permanecer fuera de la zona de partido durante el desarrollo del encuentro y no podrán ingresar a la zona de guarda sin autorización expresa de los jueces. El campo estará fabricado en MDF con acabado en pintura negra mate y no presentará inclinación respecto al nivel del suelo. Las dimensiones oficiales del campo de juego son 92.5 cm de ancho por 92 cm de largo.

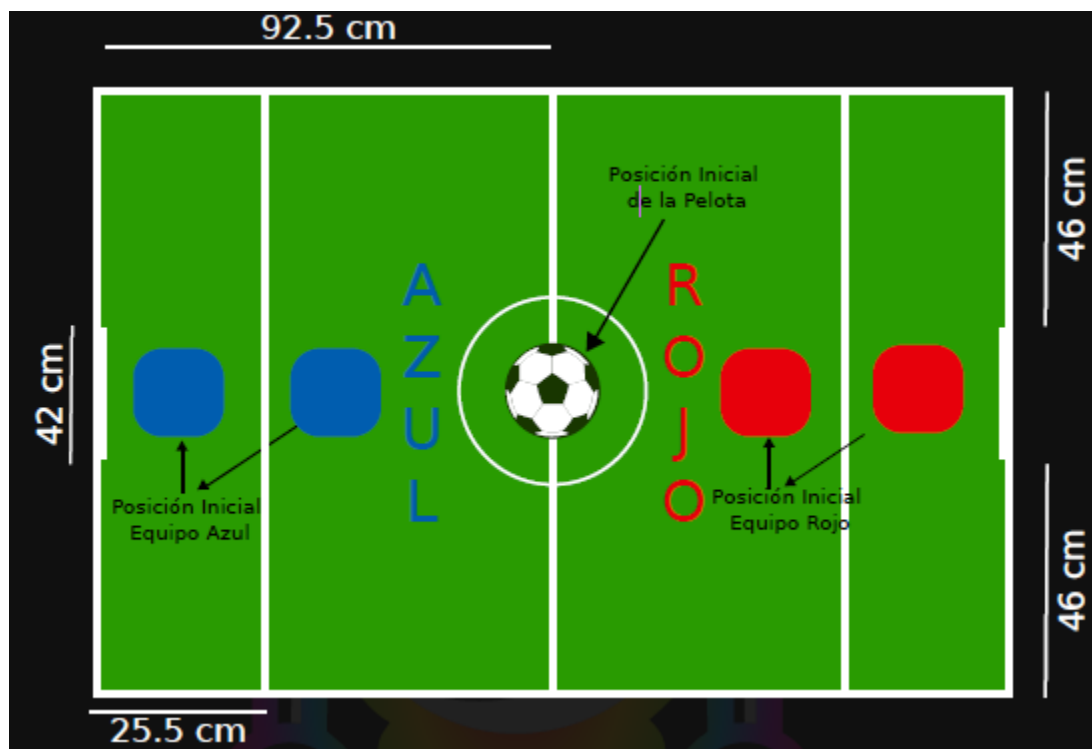


Fig. 1 Representación del campo de juego

1.2. El balón consistirá en una pelota equivalente en tamaño a una pelota de golf estándar. Deberá tener forma esférica, un peso aproximado de 46 g, un diámetro aproximado de 43 mm y color blanco. Cada equipo será responsable de proporcionar su propio balón. En caso de que el árbitro determine la

necesidad de reemplazarlo, el encuentro se detendrá y el balón será sustituido. El partido se reanudará desde la posición en la que se encontraba al momento de la detención. El reemplazo solo podrá realizarse con autorización del árbitro.

2. El Robot

En la siguiente tabla se describen las especificaciones físicas para el robot:

Clase	Ancho (máximo)	Alto (máximo)	Largo (máximo)	Peso máximo
Soccer (libre)	15 cm	15 cm	15 cm	2 kg

Nota: La altura máxima no considera la antena siempre que esta no interfiera con el desarrollo normal de la competencia. Las dimensiones indicadas deberán cumplirse en cualquier configuración operativa del robot.

- 2.1. El diseño del robot es libre, siempre que el control se realice exclusivamente de forma inalámbrica. No se permitirá ningún tipo de conexión física por cable entre el robot y el operador durante el encuentro.
- 2.2. Las dimensiones máximas establecidas deberán cumplirse en cualquier configuración operativa del robot, incluyendo mecanismos extendidos, activación de disparo o cualquier movimiento estructural.
- 2.3. El peso máximo permitido incluye todos los componentes instalados en el robot, incluyendo baterías, antenas, sistemas electrónicos, mecanismos de disparo y cualquier elemento adicional necesario para su funcionamiento.
- 2.4. Se permite el uso de mecanismos de impulso o disparo del balón, siempre que no representen riesgo para los robots contrarios, para los participantes o para la integridad del campo de juego. La carrera del mecanismo de disparo no deberá exceder 5 cm, entendida como la distancia lineal máxima que recorre el elemento móvil de golpeo desde su posición inicial hasta su punto máximo de extensión.
- 2.5. Queda prohibido cualquier mecanismo cuya función sea retener, controlar o atrapar el balón mediante presión, confinamiento, encajonamiento, sujeción o bloqueo parcial. No se permitirá la incorporación de topes, guías, paredes laterales, cavidades, superficies cóncavas o estructuras envolventes que limiten el movimiento libre del balón o impidan su separación inmediata del robot. No se permitirá adhesión por medios mecánicos, magnéticos o adhesivos.
- 2.6. La tracción será proporcionada por motores eléctricos: de corriente continua, corriente alterna o a pasos.
- 2.7. Está prohibido el uso de combustibles, motores de combustión o materiales inflamables.
- 2.8. El sistema de locomoción es libre (ruedas, banda tipo oruga, patas articuladas, tipo gusano, etc.), siempre que no dañe la superficie del campo ni represente riesgo para otros robots.
- 2.9. La alimentación eléctrica deberá realizarse únicamente mediante baterías integradas al robot. No se permitirá alimentación externa por cable durante el encuentro. Se aconseja que el recambio de baterías se realice después de cada encuentro.
- 2.10. Las partes susceptibles de contacto deberán ser estructuralmente resistentes y no presentar elementos cortantes o punzantes.
- 2.11. Los robots de cada equipo deben trabajar con dos frecuencias diferentes para evitar interferencias entre los sistemas de los participantes. Tal frecuencia debe indicarse al momento de la inscripción.
- 2.12. En caso de coincidencia, el comité organizador asignará la frecuencia definitiva de operación, siendo esta decisión obligatoria.

- 2.13.** Se prohíbe cualquier dispositivo destinado a interferir, bloquear o degradar la comunicación de los robots contrarios.
- 2.14.** No es permitido que el robot lance objetos hacia el contrario.
- 2.15.** No se permitirá el préstamo de robots o partes estructurales principales entre equipos inscritos.
- 2.16.** No podrá registrarse ningún equipo cuyo robot no cumpla con las dimensiones y especificaciones establecidas en la Tabla 1 al momento de la inspección técnica. El incumplimiento implicará rechazo de registro.
- 2.17.** Una vez realizada la inspección técnica oficial, no se permitirán modificaciones estructurales, cambios en mecanismos de disparo, alteraciones dimensionales ni sustitución de componentes principales. Solo se permitirá el mantenimiento correctivo menor que no altere diseño, dimensiones ni desempeño original, previa autorización del comité organizador.
- 2.18.** No se permitirá el uso de sistemas autónomos que sustituyan el control humano directo durante el encuentro. El robot deberá ser operado en tiempo real por un integrante del equipo.

3. Las Reglas de la Competencia

- 3.1.** El robot deberá registrarse antes del inicio oficial de la competencia. El proceso de registro incluye la inspección técnica obligatoria, la asignación de número oficial de identificación y el registro del nombre del equipo y del robot. El comité organizador revisará los nombres propuestos. Si un nombre contiene lenguaje ofensivo, discriminatorio, de odio, sexual, violento o que atente contra la imagen del evento, el equipo deberá cambiarlo de inmediato. Si el equipo se niega a cambiarlo o reincide, el comité organizador podrá negar el registro y el equipo no podrá participar. Una vez aprobado el nombre, no podrá modificarse durante la competencia. El orden de los enfrentamientos se determinará mediante sorteo oficial realizado por el comité organizador, el cual se efectuará en la fecha y horario establecidos. El orden asignado será definitivo y deberá respetarse durante toda la competencia, salvo ajustes operativos por causas de fuerza mayor determinados por el comité organizador.
- 3.2.** No podrá registrarse ningún robot que no cumpla con las dimensiones, peso y especificaciones técnicas establecidas en la sección correspondiente. El incumplimiento detectado durante la inspección técnica implicará rechazo de registro.
- 3.3.** Solo podrán inscribirse equipos que hayan desarrollado y construido su propio robot. No se permitirá el uso de robots comerciales o prefabricados sin modificaciones sustanciales desarrolladas por el equipo. El comité organizador podrá solicitar evidencia del desarrollo, y su decisión será definitiva.
- 3.4.** Cada equipo podrá estar conformado por un máximo de cuatro integrantes. El equipo deberá designar un responsable al momento del registro, quien será el único autorizado para comunicarse con jueces y comité organizador durante los encuentros.
- 3.5.** La inscripción deberá realizarse dentro del plazo establecido por el comité organizador. El registro presencial deberá completarse a más tardar dos horas antes del inicio de la inspección técnica. Los equipos que no se registren en ese plazo no podrán participar.
- 3.6.** Para cada encuentro se realizarán hasta tres llamados oficiales. Si un equipo no se presenta con sus robots listos en la zona indicada dentro de un minuto posterior al último llamado, será declarado perdedor por incomparecencia.
- 3.7.** Cada equipo puede contar con un asesor, mismo que no contará dentro de los integrantes. Asimismo, puede ser un profesional, estudiante de posgrado, ingeniero o profesor, etc.
- 3.8.** El asesor no podrá ser responsable del equipo, no podrá ser operador y no podrá manipular el robot durante el desarrollo de los encuentros.

- 3.9.** Ningún participante podrá formar parte de más de un equipo inscrito en esta categoría. Si se detecta duplicidad, el comité organizador podrá anular el registro del participante en los equipos involucrados o bien descalificar a los equipos, según determine.
- 3.10.** Antes del inicio oficial de la primera ronda se habilitará un periodo de pruebas en el área designada. El uso del área de pruebas estará sujeto a los tiempos, turnos y reglas establecidos por el comité organizador.
- 3.11.** Todos los robots deberán presentarse a cada encuentro con las baterías completamente cargadas. La falta de energía suficiente no será motivo para retrasar el inicio del partido. Si un equipo no puede iniciar por esta causa, aplicará lo establecido en 3.6.
- 3.12.** La competencia se desarrollará bajo el sistema de eliminación directa. El equipo ganador de cada encuentro avanzará a la siguiente ronda.
- 3.13.** En caso de existir un número impar de equipos en una ronda, el comité organizador asignará un pase automático a la siguiente fase mediante sorteo oficial, o bien podrá ajustar el cuadro competitivo para mantener la continuidad operativa del evento.
- 3.14.** En caso de requerirse la selección de un mejor perdedor para completar el cuadro competitivo, se aplicarán los siguientes criterios en orden estricto, considerando únicamente el encuentro en el que el equipo fue eliminado: primero, menor diferencia de goles; segundo, mayor número de goles anotados; tercero, menor número de faltas sancionadas por el árbitro durante el encuentro; cuarto, de persistir el empate, el comité organizador determinará el avance mediante sorteo oficial.
- 3.15.** Una vez cerrado el registro, no se permitirá la sustitución de integrantes, salvo causa justificada y autorizada por el comité organizador antes del inicio de la primera ronda.
- 3.16.** Durante cada encuentro solo podrán estar activos dos operadores por equipo, uno por robot. El resto de los integrantes deberá permanecer fuera del área de competencia.

4. Reglas del Juego

- 4.1.** Antes del inicio del encuentro, los equipos deberán realizar un saludo en la zona exterior al área de juego. El saludo deberá ser amistoso y respetuoso. Cualquier conducta ofensiva o antideportiva podrá ser sancionada conforme a la sección de faltas y penalizaciones.
- 4.2.** Durante el desarrollo del partido, los operadores deberán permanecer fuera de la zona de partido. No se permitirá ingresar al área de juego mientras el encuentro esté en curso.
- 4.3.** Antes del inicio de cada tiempo, los operadores de cada equipo podrán ingresar para colocar los robots en la posición oficial de salida. Una vez colocados, deberán retirarse del área de juego.
- 4.4.** El partido iniciará cuando el árbitro lo indique. La activación anticipada del robot será considerada falta.
- 4.5.** El encuentro finalizará cuando el árbitro lo determine. Solo después de esta indicación los responsables podrán ingresar a retirar los robots.
- 4.6.** Al concluir el partido, los robots deberán retirarse del área de competencia sin realizar ajustes técnicos en la pista.
- 4.7.** Se considerará gol cuando el balón cruce completamente la línea de meta dentro del marco de la portería. La decisión del árbitro sobre la validez del gol será definitiva.
- 4.8.** Después de un gol, el balón y los robots deberán colocarse nuevamente en la posición oficial de salida. El reinicio deberá realizarse sin demora injustificada.
- 4.9.** El cambio de operador solo podrá realizarse durante el descanso entre el primer y segundo tiempo. No se permitirá cambio de operador durante el desarrollo de un tiempo reglamentario.

- 4.10.** Cada gol anotado durante el tiempo reglamentario o en serie de penales tendrá un valor de un punto.
- 4.11.** No se permite el contacto deliberado con intención de dañar o desestabilizar al robot contrario. Si el árbitro determina la existencia de una falta, podrá detener el encuentro y otorgar un tiro penal al equipo afectado. El penal consistirá en un intento directo frente a la portería del equipo infractor, con un solo robot en función defensiva. Si el penal no resulta en gol, el juego continuará desde la posición oficial de salida.
- 4.12.** En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se procederá a una serie de tres penales por equipo. Si después de esa serie continúa el empate, se aplicará muerte súbita, entendida como cobros alternados de un penal por equipo hasta que, en una misma ronda, un equipo anote y el otro falle.
- 4.13.** Cuando el balón salga completamente del campo de juego, el árbitro detendrá el encuentro, el balón se colocará en el punto de salida más cercano al lugar donde abandonó la cancha y el juego se reiniciará desde esa posición conforme indique el árbitro.
- 4.14.** En caso de que un robot quede inmóvil, se voltee o presente una falla que impida continuar el juego, se aplicará el procedimiento de paro y reinicio establecido en la sección 5.

5. Rutina de Cada Partido: Paro, Reinicio y Apelaciones

- 5.1.** Cada encuentro constará de dos tiempos de dos minutos cada uno, con un descanso intermedio de un minuto. El cronometraje será controlado por el árbitro o por el sistema oficial designado por el comité organizador.
- 5.2.** El árbitro podrá detener el encuentro en los siguientes casos: a) cuando el balón permanezca inmóvil por más de diez segundos sin contacto por parte de ningún robot; b) cuando los robots permanezcan en contacto continuo sin desplazamiento efectivo por más de diez segundos; c) cuando transcurran treinta segundos sin que ningún robot toque el balón; d) cuando exista riesgo para la integridad de los participantes, de los robots o del campo.
- 5.3.** Durante cualquier detención oficial, el reloj del partido se suspenderá. El reinicio deberá realizarse desde la posición oficial de salida o desde la posición que determine el árbitro, según la causa de la detención. Los equipos dispondrán de un máximo de treinta segundos para estar listos. Si un equipo no está listo dentro de ese tiempo, el árbitro podrá reiniciar el partido o aplicar la sanción correspondiente.
- 5.4.** Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto técnico por partido en caso de falla mecánica o accidente que impida la operación normal del robot. El tiempo muerto tendrá una duración máxima de un minuto. Durante este periodo el reloj del partido permanecerá detenido. Si el robot no puede reintegrarse al finalizar el tiempo concedido, el partido continuará. No se permitirá más de un tiempo muerto por equipo por encuentro.
- 5.5.** Solo el capitán designado podrá dirigirse al árbitro para solicitar aclaraciones. Los demás integrantes deberán permanecer fuera del área de diálogo.
- 5.6.** En caso de presentarse controversia en un encuentro, se designará un comité para resolver dicho asunto en el menor tiempo posible.
- 5.7.** Cualquier aclaración que desee hacerse debe realizarse en el momento en que sucede, ya que en caso contrario no procederá.
- 5.8.** Si un robot pierde comunicación o se apaga durante el encuentro, el partido continuará salvo que el equipo solicite su tiempo muerto técnico.

- 5.9.** Si el tiempo reglamentario concluye mientras el balón esté en movimiento, el encuentro finalizará inmediatamente al cumplirse el tiempo establecido, sin esperar la conclusión de la jugada.
- 5.10.** En caso de múltiples detenciones por estancamiento, el árbitro podrá reiniciar desde posición oficial sin deliberación adicional para mantener el ritmo del encuentro.

6. Finalización del Encuentro

- 6.1.** Un encuentro se dará por finalizado cuando el tiempo reglamentario haya concluido, es decir, al cumplirse dos tiempos de dos minutos cada uno, más cualquier periodo adicional establecido para desempate. La señal oficial de finalización será emitida por el árbitro.
- 6.2.** Un encuentro podrá darse por finalizado antes de concluir el tiempo reglamentario cuando uno de los equipos no pueda continuar por daño irreversible en sus robots, falta de funcionamiento que impida su operación o decisión expresa de abandonar el encuentro. En este caso, el equipo afectado será declarado perdedor del encuentro, salvo que el árbitro determine que el daño fue causado por una falta grave del equipo contrario, en cuyo caso se aplicarán las sanciones correspondientes.
- 6.3.** Si durante el desarrollo del encuentro ambos equipos presentan una falla técnica que impida la operación funcional de sus robots y el árbitro determina que ninguno puede continuar compitiendo de manera efectiva, se aplicará el siguiente procedimiento: a) si existe diferencia en el marcador al momento de la suspensión, el equipo con mayor número de goles será declarado ganador; b) si el marcador se encuentra empatado, cada equipo podrá utilizar su tiempo técnico reglamentario no utilizado y, adicionalmente, se concederá un minuto adicional de reparación por equipo; c) concluidos los tiempos disponibles, el árbitro evaluará la operatividad. Si solo uno de los equipos logra restablecer la operación de al menos un robot capaz de desplazarse y competir, ese equipo será declarado ganador. Si ambos equipos logran restablecer la operación de al menos un robot, el encuentro continuará respetando el marcador existente y el tiempo restante del periodo en curso. Si ninguno logra restablecer la operación, el encuentro será declarado desierto y ambos equipos quedarán eliminados de la competencia. En caso de que la situación ocurra durante una serie de penales, se respetarán los penales ya ejecutados. Si existe diferencia en los penales convertidos, se declarará ganador al equipo con mayor número de aciertos. Si el marcador de penales se encuentra empatado y ninguno puede continuar, ambos equipos quedarán eliminados.

7. Violaciones y Faltas

Las siguientes acciones se considerarán faltas y serán sancionadas por el árbitro conforme al sistema progresivo de sanciones establecido en esta sección:

- Primera infracción leve: advertencia verbal.
- Reincidencia o infracción grave: tiro penal en contra.
- Conducta reiterada o falta grave intencional: descalificación del encuentro.

- 7.1.** Solicitar la detención del encuentro sin causa justificada.
- 7.2.** Retrasar el reinicio del partido después de una detención oficial sin causa justificada por más de 30 s.
- 7.3.** Activación del robot antes de que el juez lo indique.
- 7.4.** Realizar conductas verbales o acciones que atenten contra la integridad del evento, del oponente, del público o de la organización.
- 7.5.** Utilizar el robot o el mecanismo de disparo para golpear deliberadamente al robot contrario con intención de dañar, desestabilizar o impedir el juego de forma antideportiva.

- 7.6.** Dañar deliberadamente el campo de competencia.
- 7.7.** Ingresar a la zona de partido sin autorización del árbitro durante el desarrollo del encuentro.
- 7.8.** Manipular el balón o el robot con la mano u objeto externo durante el tiempo activo de juego.
- 7.9.** Intentar interferir deliberadamente la comunicación del equipo contrario.
- 7.10.** Simular una falla técnica con el fin de obtener ventaja competitiva.
- 7.11.** Abandonar el encuentro sin causa justificada.
- 7.12.** La acumulación de tres faltas durante un mismo encuentro podrá derivar en descalificación del partido a criterio del árbitro.
- 7.13.** No tener el robot listo para competir dentro del tiempo establecido por el árbitro para el inicio o reinicio oficial del encuentro implicará descalificación inmediata del partido, sin aplicación previa del sistema progresivo.
- 7.14.** Utilizar dispositivos inflamables, combustibles o cualquier sistema que represente riesgo para la integridad física de personas, instalaciones o del campo de competencia implicará descalificación inmediata del partido y posible expulsión del evento.
- 7.15.** Causar daño deliberado al robot contrario o a la pista de competencia implicará descalificación inmediata del partido, independientemente de cualquier otra sanción acumulada.
- 7.16.** Cualquier conducta que represente un riesgo evidente para la seguridad o que comprometa de manera grave y comprobable la integridad de la competencia podrá implicar descalificación inmediata, previa justificación expresa del árbitro principal.
- 7.17.** No cumplir con los requerimientos técnicos establecidos en el reglamento implicará descalificación del evento, sin posibilidad de participar en la categoría.
- 7.18.** Realizar modificaciones al robot durante la competencia que lo hagan incumplir los lineamientos técnicos implicará descalificación del evento.
- 7.19.** Mostrar una conducta antideportiva grave, incluyendo expresiones violentas, amenazas o faltas de respeto hacia oponentes, jueces, organización o público, implicará expulsión inmediata del evento.
- 7.20.** Lesionar intencionalmente a un participante o causar daño deliberado al robot contrario fuera del contexto de juego implicará expulsión inmediata del evento y posible notificación a las autoridades correspondientes.
- 7.21.** Un equipo expulsado del evento perderá todo derecho a reconocimiento, premiación o constancia de participación.

8. Los Equipos

- 8.1.** Se entiende por equipo el conjunto de estudiantes registrados que inscriben y presentan robots para competir en esta categoría. El asesor no forma parte del equipo.
- 8.2.** Cada equipo podrá estar conformado por un máximo de cuatro estudiantes registrados. No se permitirá la participación de personas no registradas como integrantes del equipo.
- 8.3.** Ninguna persona podrá formar parte de más de un equipo inscrito en esta categoría.
- 8.4.** Cada equipo deberá designar un responsable oficial al momento del registro. El responsable será el único interlocutor autorizado ante el comité organizador y el cuerpo arbitral durante toda la competencia. El responsable no podrá ser sustituido una vez iniciado el primer encuentro del equipo.
- 8.5.** Solo el responsable del equipo podrá solicitar detenciones, reinicios, tiempos técnicos y aclaraciones conforme al reglamento. Ningún otro integrante o asesor podrá realizar dichas solicitudes.

- 8.6.** Los profesores no podrán participar como integrantes del equipo. Podrán fungir únicamente como asesores externos. El asesor no podrá operar los robots, manipularlos, ingresar a la zona de partido ni intervenir durante el desarrollo de los encuentros.
- 8.7.** Las noticias y posibles cambios se anunciarán por correo electrónico al representante oficial del equipo. El representante tiene la obligación de asegurarse de que cualquier información recibida por parte del comité organizador esté en conocimiento de sus compañeros.
- 8.8.** Los equipos son responsables del manejo, transporte, seguridad y correcto funcionamiento de sus robots y equipo asociado. El comité organizador y el personal del evento no serán responsables por daños, pérdidas o accidentes que sufran los robots o equipos durante la competencia, salvo cuando exista negligencia comprobable por parte de la organización.
- 8.9.** La sustitución de integrantes solo podrá realizarse antes del inicio oficial de la competencia y deberá ser autorizada por el comité organizador. Una vez iniciado el primer encuentro del equipo, no se permitirán cambios.
- 8.10.** El equipo será responsable de la conducta de todos sus integrantes y de su asesor durante el evento. Cualquier infracción cometida por alguno de ellos podrá derivar en sanciones para el equipo.

9. El Jurado

- 9.1.** El jurado estará conformado por tres integrantes con experiencia en el área de robótica o disciplinas afines. Uno de ellos fungirá como presidente del jurado y representante del comité organizador.
- 9.2.** Los nombres de los integrantes del jurado serán dados a conocer antes del inicio oficial de la competencia.
- 9.3.** Las decisiones del jurado se tomarán por mayoría simple. En caso de empate en la votación, el presidente del jurado tendrá voto de calidad.
- 9.4.** El jurado será la máxima autoridad técnica durante la competencia. Sus decisiones serán definitivas e inapelables.
- 9.5.** Ningún miembro del jurado podrá evaluar un encuentro en el que exista conflicto de interés directo con alguno de los equipos participantes.
- 9.6.** En caso de ausencia justificada de algún integrante del jurado, el comité organizador podrá designar un sustituto antes del inicio de la competencia.
- 9.7.** Las decisiones relevantes que impliquen descalificación o expulsión deberán quedar registradas por escrito por el presidente del jurado.

10. Situaciones Extraordinarias durante las Competencias

- 10.1.** Cualquier situación no prevista expresamente en el presente reglamento será resuelta por el jurado en coordinación con el comité organizador de la presente edición de la competencia.
- 10.2.** Las decisiones adoptadas en estos casos deberán estar debidamente fundamentadas en los principios generales del reglamento, privilegiando la equidad, la seguridad y la integridad de la competencia.
- 10.3.** Las resoluciones emitidas conforme a esta sección serán definitivas e inapelables.
- 10.4.** En caso de presentarse fallas técnicas atribuibles a la organización, interrupciones eléctricas, problemas estructurales del campo o cualquier situación externa que impida el desarrollo normal del encuentro, el jurado y el comité organizador determinarán la reanudación, repetición o cancelación del partido, conforme a criterios de equidad y seguridad.

11. Juego Limpio

- 11.1.** Con el fin de promover un entorno de competencia respetuoso y profesional, no se permitirán palabras, expresiones, imágenes, gráficos, gestos o comportamientos ofensivos, discriminatorios, violentos o inapropiados dirigidos hacia integrantes del propio equipo, equipos contrarios, público, jueces u organizadores.
- 11.2.** El incumplimiento de esta disposición será considerado falta conforme a la sección 7 del presente reglamento y podrá derivar en advertencia, penalización, descalificación del partido o expulsión del evento, según la gravedad de la conducta.
- 11.3.** También se considerarán infracciones las conductas realizadas mediante medios digitales o redes sociales cuando estén directamente vinculadas con la competencia o sus participantes.
- 11.4.** Esta disposición será aplicable durante todo el desarrollo del evento, incluyendo áreas de competencia, zonas comunes y cualquier actividad oficial relacionada con la categoría.

12. Requisitos

- 12.1.** Tener entre nueve y veintinueve años cumplidos a la fecha oficial de inauguración del evento.
- 12.2.** Ser estudiante activo de una institución o programa académico formalmente reconocido, incluyendo escuela, colegio, bachillerato, licenciatura, ingeniería, especialización, maestría, doctorado o equivalente.
- 12.3.** Presentar carta aval emitida y firmada por una autoridad de la institución o programa académico correspondiente, mediante la cual se autorice la participación del equipo y se asuma la responsabilidad institucional sobre los participantes durante los días del evento. (Solo para instituciones fuera de México).
- 12.4.** El robot deberá cumplir con todos los requisitos técnicos establecidos en la categoría correspondiente al momento de la verificación oficial.
- 12.5.** El incumplimiento de cualquiera de los requisitos anteriores impedirá la participación o podrá derivar en descalificación del evento.
- 12.6.** La participación en la competencia implica la aceptación total del presente reglamento.

Mayores informes

Comité Organizador

Universidad Autónoma de Zacatecas

Unidad Académica de Robótica y Mecatrónica

Sede Campus Siglo XXI

Correo: robotica@uaz.edu.mx

Teléfono: 492 159 8177

REDES SOCIALES:

Facebook: Semer Seminario

TikTok: [seminariosemer](#)

Instagram: [seminariosemer](#)