

REGLAMENTO



Editado por

creativakids

2026 CREATIVAKIDS WORLDCUP

Requisitos de participación

Participantes: El número de concursantes es de 2 a 3 por equipo.

Edad: Los participantes del equipo pueden ser niñas, niños o adolescentes desde los 4 y hasta los 18 años (al 1 de enero del año en curso).

Símbolos: Cada equipo representará a un país asistente al mundial, es decir habrá un máximo de 48 equipos participantes formando 12 grupos, los cuales harán una representación del mundial 2026 que se realizó en México, Estados Unidos y Canadá.

Clasificación: Los equipos tendrán al menos 2 rondas de participación, similar a la organización del Mundial, empezando por grupos y avanzando a eliminaciones directas. La puntuación para la clasificación dependerá de la sumatoria de los puntos otorgados en cada uno de los partidos; esto es, 3 puntos por victoria, 0 puntos por derrota y 1 punto en caso de empate.

A los 16vos de final clasificaron los 2 primeros de cada grupo y los 8 mejores terceros lugares para formar llaves con 32 equipos. Marcando en esta etapa el inicio de la eliminación directa. En caso de no completarse las 48 selecciones participantes se sortearán los grupos para garantizar que todos los equipos compitan el mismo número de veces, teniendo con esto la misma posibilidad de pasar a las finales.

Competencia

Descripción: 2026 CreativaKids World Cup es una competencia lúdica familiar donde pondrás a prueba tus habilidades de manejo del robot mbot V2, así como la mejor estrategia para ganar. La competencia es apta para toda la familia ya que se te proveerá a préstamo de un robot totalmente programado y listo para ser usado por cualquier persona por medio de un Bluetooth Controller también proporcionado.

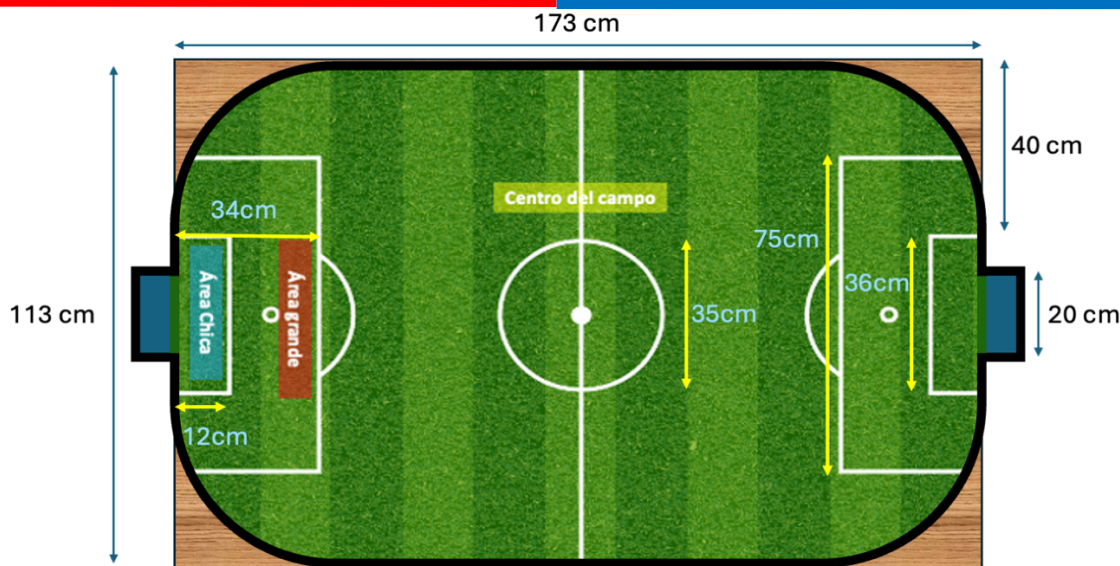
Objetivo: El objetivo de esta competencia es divertirse, anotando la mayor cantidad de goles en la portería, empujando una pelota hasta introducirla en el área denominada portería, por medio del control manual de un robot mbot V2

Equipo: Cada equipo inscrito tendrá a préstamo un total de 2 robots mbot V2 programados junto con su bluetooth controller totalmente sincronizado, para poder realizar la tarea. En el campo existirán 2 equipos intentando anotar "goles" en la portería del contrincante, quien anote mayor cantidad de "goles" será el ganador de los puntos de victoria. Los equipos pueden tener hasta 3 operadores para que uno de ellos pueda ayudar como relevo o "banca" en caso de que alguno no pueda participar en el momento del "partido".

Área de competencia

El área de competencia se define como las pistas asignadas por el comité organizador las cuales serán usadas por el robot mbot V2 en las distintas etapas de la competencia, la cual será denominada "cancha", cuenta con una superficie plana, con bordes redondeados, para facilitar el flujo de juego, simulando un campo de futbol con sus diferentes áreas y esta delimitada en su contorno por una estructura rígida de aproximadamente 5 cm de alto. El robot sólo podrá obtener puntos mientras se encuentra dentro de la cancha.

- **Dimensiones de la cancha:** 1120 x 1730 mm. aproximadamente
- **Color del fondo de la pista:** Verde con diseño de pasto
- **Material de la pista:** Panel de melamina cubierto con vinil alusivo a un campo de futbol
- **Pelota:** 40 mm $\pm$ 10 mm con color variable con un peso aproximado de 45.0 gr $\pm$ 2 gr
- **Portería:** 20 cm por 10 cm de altura aproximadamente en cada uno de los lados del campo.



Distribución de la cancha

Condiciones de la pista

En caso de que el campo llegue a sufrir alguna ralladura, rasgadura o desgaste durante el desarrollo de la competencia, los partidos deben continuar y se intentará reparar de la mejor manera, sin embargo, al ser robots guiados los partidos se desarrollarán con normalidad.

Podrían existir pequeñas perforaciones, de hasta 5 mm en el campo, propias del material, el material del piso podría tener protuberancias o salientes de hasta 3 mm las cuales deben ser superadas por el robot y su operador.

Normativa en pista

Los participantes deberán estar listos para competir en el momento que sean llamados a la zona de competencia, al ser una competencia lúdica, si el concursante se encuentra en alguna competencia oficial de MakeX, se le dará la oportunidad de presentarse cuando termine su ronda; el equipo, algún familiar o el coach deberá informar a los jueces de soccer en que categoría se está compitiendo para que los jueces corroboren la información, en caso de no encontrarse los competidores (al menos 2) en dicha categoría o en el área de competencia después del llamado, estos perderán el encuentro.

Una vez que los equipos participantes se encuentren en el punto de partida, se pondrán los robots en el campo de juego, el juez dará la señal para que el cronómetro sea activado y pondrá a rodar la pelota en el centro de la cancha, en este momento todos los robots podrán iniciar su funcionamiento.

Características del robot

1. Cada uno de los robots participantes será un mbot V2.
2. El robot es controlado de manera inalámbrica por medio de un Bluetooth Controller, marca Makeblock.
3. Las dimensiones del robot son 14 cm de ancho por 18 cm de largo, con una altura de 9 cm aproximadamente.
4. Se contempla el armado base del robot, incluyendo los motores con encoder y la batería interna, pero sin el montaje de ninguno de los sensores externos (Quad RGB Sensor y Ultrasonic Sensor)
5. Se podrá usar mediante los botones y el joystick incorporado en el control, en la distribución mostrada en el anexo 1.
6. Durante el transcurso de la competencia, podrían existir condiciones cambiantes de luz, sonido y/o condiciones ambientales, el operador debe ser capaz de adaptarse a este tipo de condiciones ya que no dependen de los jueces ni del comité organizador. Y el robot no adquiere datos del medio si no que solo es controlado de manera manual.
7. Los robots serán iguales entre sí, únicamente tendrán algún distintivo de color para saber a cuál de los dos equipos pertenecen.
8. Los robots proporcionados tendrán cargado el código <https://planet.mblock.cc/project/7552858>

Competencia

Es responsabilidad de los miembros de los equipos el estar al tanto de las dinámicas de asignación de roles y participación dentro del área de competencia.

La cantidad de partidos y el tiempo entre ellos dependerá del número de equipos inscritos a la competencia.

Procedimiento

1. Antes de empezar cada partido se les llamará a los capitanes de cada uno de los equipos para verificar que su robot funcione de manera adecuada y cuente con batería suficiente para el partido. En caso de haber alguna anomalía esta debe ser reportada por el participante al juez para realizar un cambio de robot.
2. En caso de no presentarse al llamado para el partido, el equipo será declarado perdedor.
3. No existirán tiempos fuera para los participantes una vez iniciado el partido.
4. En los partidos se permitirá el acceso de un máximo de 3 personas por equipo al área de competencia. Siendo 2 los controladores de los robots
5. Tras las instrucciones del juez, los dos equipos se deben acercar al área de competencia, para colocar sus robots en el campo al mismo tiempo, en el área junto a la portería de su lado de la cancha.
6. El juez dará la indicación de inicio para que ambos competidores inicien sus robots, y en ese momento, los robots deberán iniciar su funcionamiento.
7. Se contará con dos tiempos de 2:00 minuto para el desarrollo del partido, separados por 30 segundos de descanso y cambio de cancha.
8. En caso de que dos robots estén trabados se darán 3 segundos antes de separarlos.
9. Los jueces tienen derecho a parar los partidos si lo consideran necesario y pueden revisar los robots en cualquier momento en caso de sospecha de funcionamiento indebido.
10. Entre cada partido, habrá un lapso de descanso. El tiempo de este lapso dependerá del número de robots inscritos.

Principios del partido

- a. Cada partido consiste en dos tiempos de 2:00 minuto entre los cuales habrá un tiempo de descanso de 30 segundos.
- b. Durante el tiempo de descanso se hará cambio de lado de la cancha
- c. Se podrá realizar el cambio de operador en cualquier momento, siempre notificando al juez, levantando la mano y avisando "Cambio", en caso de hacerlo en el periodo del partido el cronometro no se detendrá por lo que se sugiere realizar este cambio al medio tiempo o antes del periodo de gol de gana, siempre realizando los cambios entre los miembros registrados por equipo.
- d. El equipo participante que anote mayor cantidad de goles será el ganador del partido.
- e. Un gol será declarado cuando la pelota cruce por completo la línea de la portería
- f. En caso de que ningún robot competidor logre meter un gol el partido será declarado empate, de igual manera si ambos robots anotan la misma cantidad de goles.
- g. La puntuación depende únicamente del marcador y es como sigue:

Marcador	Puntuación
Ganador	3 puntos
Perdedor	0 puntos
Empate	1 punto por equipo

- h. Durante el desarrollo del partido en rondas de calificación no habrá tiempo de compensación, en caso de haber empate la puntuación será de 1. En eliminatoria directa después de los 4:30 minutos habrá descanso de 30 segundos para iniciar tiempo de "gol gana"
- i. Gol gana, está definido como un tiempo (no limitativo), hasta que alguno de los dos equipos meta gol. El primero que meta gol será el ganador.

- j. En caso de empate en puntuación para la clasificación, el criterio de desempate será la cantidad de goles anotados por equipo y en segunda instancia el que tenga menor número de faltas marcadas
- k. En caso de que los jueces no puedan dar un fallo unánime, tendrán la opción de revisar (por decisión propia) la evidencia video gráfica oficial disponible.
- l. En caso de que exista una suspensión del partido, el juez detendrá el cronómetro hasta que se reinicie el partido.
- m. Si un robot presenta fallas de movimiento o comunicación, este será retirado por el juez, se detendrá el partido y se pondrá un nuevo robot en el campo.
- n. En caso de que la pelota salga por arriba de las barreras, la misma será regresada al campo por el juez al centro del campo con los robots junto a las porterías.
- o. Se puede realizar cambio de participante o robot (en caso de baja batería o sospecha de desperfecto)

Faltas

Existirán las siguientes faltas:

- A. Golpear a un robot de manera violenta sin buscar la pelota
- B. Bloquear la pelota contra la pared por más de 3 segundos
- C. Detener o arrastrar a un robot del equipo rival por más de 3 segundos
- D. Quedarse fijo en la portería o el área chica por más de 3 segundos
- E. Que el robot empiece antes de que el juez lo indique.
- F. Tomar el robot antes sin previa autorización del juez.
- G. Tocar la pelota con la mano

En caso de existir 2 faltas por el mismo robot este será retirado por 30 segundos del partido.

En caso de existir 3 faltas realizadas por el mismo equipo (sin importar el robot) se hará un penalti al concluir el tiempo en el que se completaron

Un penalti es un tiro realizado colocando la pelota en el centro de la cancha, y que el robot podrá empujar hasta el borde del área grande intentando meterla en la portería.

Fuera

Se considerará fuera alguno de los siguientes casos

- i. Que la pelota salga de la cancha por arriba de las bardas que delimitan la cancha
- ii. Que la pelota se quede sobre alguno de los marcos o sobre los linderos curvos que se encuentran en la esquina de la cancha
- iii. Que un robot quede sobre la pelota por más de 3 segundos (por ejemplo, al realizar un “caballito” con el robot). En caso de que esto suceda y el robot anote gol, este no será considerado incluso si fuese antes de los 3 segundos.

En caso de que haya fuera, el partido se reanudará colocando la pelota de nueva cuenta en el centro de la cancha por parte del juez.

Penalizaciones (Amonestaciones y violaciones)

Durante la competencia sin importar que los equipos estén en el partido o no, los equipos pueden hacerse acreedores a una penalización que corresponderá una falta, esto se debe alguna de las siguientes acciones:

- 1. Acciones antideportivas, insultos, lenguaje inapropiado.
- 2. Repetitivos reclamos hacia los jueces.
- 3. En caso de hacer algún tipo de trampa, engaño o fraude para obtener beneficios directos o indirectos en la competencia.

Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo con lo establecido anteriormente o por alguna otra falta que a su criterio (de los jueces) sea grave y atente contra la civilidad, ética y educación que se busca en el evento.

Bases para participar

Tiempo límite

El equipo cuenta con 4:30 minutos en el reloj para meter la mayor cantidad de “goles” y con eso ganar los puntos de victoria. De los cuales 4:00 minutos corresponden a juego y 30 segundos al cambio de cancha

Control de tiempo

El tiempo se medirá por un sistema electrónico o por un juez con un cronómetro, basándose en la disponibilidad de los equipos. En cualquier caso, el tiempo registrado será definitivo.

Reinicio

No está permitido ningún tipo de reinicio, en caso de que un robot sea volteado o no pueda avanzar debido a su posición, el juez lo pondrá de nuevo junto a la portería para que continúe en el partido.

Hoja de puntuaciones

Durante cada encuentro el árbitro usará una hoja como la siguiente para indicar, el número de faltas y goles de cada uno de los partidos, así como anotar si hubo ganador.

MAKEX 2026 CREATIVAKIDS WORLD CUP					
Equipo1:			Equipo 2:		
Escuela Eq1:			Escuela Eq2:		
Goles	Faltas jugador 1	Faltas jugador 2	Goles	Faltas jugador 1	Faltas jugador 2
Total de faltas equipo1:			Total de faltas equipo2:		
Firma capitán equipo 1		Firma capitán equipo 2		Firma del Juez	

Autoridad de los jueces

Las decisiones de todos los jueces en relación con estas normas y el desarrollo de la competencia serán definitivas.

Cualquier situación no prevista en este reglamento queda a criterio de los jueces y/o el comité organizador.

Clasificación

Los equipos se ordenarán de acuerdo con el puntaje final en una tabla de posiciones, los que tengan mayor cantidad de puntos serán los ganadores de cada grupo pasando a las rondas finales.

Cada Robot tendrá al menos 2 rondas de clasificación para poder sumar puntos, todos los participantes tendrán el mismo número de posibilidades.

La sumatoria de la totalidad de los puntos obtenidos en todas las rondas de participación de la etapa se sumarán para obtener el puntaje final.

Si no se presenta el participante, se esperará 2 min para hacer el llamado del siguiente participante, perdiendo su oportunidad de participar en esa ronda.

Gran final

Las rondas finales se jugarán en llaves de eliminación directa, esto significa que el robot que gane su partido pasara a la siguiente ronda y el que pierda será eliminado de la competencia.

Pausa

En el caso de que el robot sufra algún daño o pierda alguna pieza durante la competencia, el participante podrá pedir un cambio de robot, el cual será evaluado por el juez ya que solo será justificado por falta de pila, desconexión o desperfecto.

Eliminación de la competencia

Serán consideradas razones para eliminación de la competencia las siguientes situaciones:

- Provocar desperfectos en la arena, la zona de competencia o en las instalaciones de la institución sede.
- Causar desperfectos de manera intencionada y/o deliberada sobre el oponente.
- Insultar o agredir a miembros de la organización, así como al resto de competidores.
- Manipular el robot de forma externa por cualquier medio una vez ha empezado el combate.

Zonas de la competencia

Los participantes podrán hacer uso de las canchas oficiales durante el primer día y hasta el mediodía del segundo, sin embargo, serán estas las utilizadas en la competencia por lo que no habrá oportunidad después.

Al no tener robots para programar o modificar no se les asignará mesa en los pits de competencia por lo que deberán esperar en las distintas zonas de espera para los equipos.

Para la competencia el acceso a las canchas será únicamente con identificador (brazalete de la competencia) ya que al área no podrá acceder ningún otro asistente q no sea competidor.

RECOMENDACIONES

Las condiciones externas como son iluminación, cantidad de sonido y humedad pueden cambiar, influyendo sobre el desarrollo de la competencia para lo que deben estar acoplados los participantes. La organización intentará controlar al máximo estos factores, pero en ningún caso se hace responsable de los mismos.

Cualquier duda enviarla a: makex@creativakids.com

ANEXO 1. DISTRIBUCIÓN DEL BLUETOOTH CONTROLLER

