



## Convocatoria *Copa FutBotMX*

### *Capítulo Visión por Computadora*

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 en la Convocatoria Copa FutBotMX 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, Arte y Matemáticas (*STEAM*); promuevan el desarrollo de competencias en programación, electrónica e inteligencia artificial (IA); 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 educativas y a un sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, la ejecución, el seguimiento y la 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.

Que la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación colabora con Meta en el marco de la iniciativa FutBotMX, promoviendo el desarrollo de la inteligencia artificial y de las habilidades STEAM.

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

## CONVOCA

A equipos de estudiantes, investigadores, investigadoras y público en general mayores de edad que cumplan con los requisitos del apartado 3.3 a participar en la **Copa FutBotMX**, capítulo "*visión por computadora*". Este evento de alcance nacional se llevará a cabo en la Ciudad de México, y se regirá por las siguientes bases:

## BASES

### I. OBJETIVO GENERAL



Fomentar el entusiasmo de las juventudes y profesionales 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

- Vincular el deporte con la robótica para impulsar el desarrollo de competencias en 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;
- Promover la aplicación de la inteligencia artificial para la búsqueda de soluciones creativas en diversos contextos, como el de las competencias de fútbol robótico.
- Generar un espacio inspirador que promueva las vocaciones *STEAM* en las nuevas generaciones y fortalezca la identidad y el orgullo nacional en torno a la ciencia y la tecnología.

## II. PÚBLICO OBJETIVO

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

## III. RETO DE VISIÓN POR COMPUTADORA, COPA FUTBOTMX

### 3.1. Descripción

El Reto FutBotMX "*Visión por Computadora*" convoca a estudiantes, desarrolladores e investigadores a utilizar el modelo **SAM 3 (Segment Anything Model 3)** de Meta para segmentar, rastrear y analizar de forma creativa los videos de partidos de fútbol robótico (Copa FutBotMX) disponibles en el repositorio oficial del reto; los cuales fueron proporcionados por la Federación Mexicana de Robótica.



SAM 3 es un modelo unificado de visión por computadora que detecta, segmenta y rastrea objetos en imágenes y video mediante prompts de texto, ejemplos visuales o combinaciones de ambos. El modelo comprende el lenguaje natural e introduce segmentación mediante conceptos de vocabulario abierto, lo que lo convierte en una herramienta ideal para el análisis deportivo automatizado.

Las grabaciones de los partidos de fútbol robótico se capturaron con cámaras y lentes con IA desde diversas ubicaciones de la cancha. Las grabaciones se encuentran en el repositorio de la competencia.

### 3.1.1 Tecnología base

La tecnología base para participar será la siguiente:

- **Modelo:** SAM 3 | Segment Anything Model 3 (Meta AI)
- **Repositorio de SAM:** [github.com/facebookresearch/sam3](https://github.com/facebookresearch/sam3)
- **Modelo en Hugging Face:** [huggingface.co/facebook/sam3](https://huggingface.co/facebook/sam3)
- **Paper:** Carion et al. (2025). "SAM 3: Segment Anything with Concepts." [arXiv:2511.16719](https://arxiv.org/abs/2511.16719)
- **Licencia del modelo:** SAM License (ver [LICENSE en el repositorio](#)). Los participantes son responsables de cumplir con los términos de esta licencia en sus entregables.

### 3.1.2 Recursos adicionales

- **Repositorio SAM 3:** [github.com/facebookresearch/sam3](https://github.com/facebookresearch/sam3)
- **Modelo en Hugging Face:** [huggingface.co/facebook/sam3](https://huggingface.co/facebook/sam3)
- **Página oficial SAM 3:** [ai.meta.com/sam3](https://ai.meta.com/sam3)
- **Segment Anything Playground:** [aidemos.meta.com/segment-anything/gallery](https://aidemos.meta.com/segment-anything/gallery)
- **Paper:** [arXiv:2511.16719](https://arxiv.org/abs/2511.16719) — [arxiv.org/abs/2511.16719](https://arxiv.org/abs/2511.16719)
- **Roboflow — Fine-tuning SAM 3:** [blog.roboflow.com/fine-tune-sam3](https://blog.roboflow.com/fine-tune-sam3)
- **Roboflow Supervision:** [github.com/roboflow/supervision](https://github.com/roboflow/supervision)
- **Ultralytics:** <https://www.ultralytics.com/blog/exploring-sam-3-meta-ais-new-segment-anything-model>

### 3.1.3 Herramientas de IA generativa autorizadas

Los participantes podrán utilizar los siguientes modelos de lenguaje como asistentes de desarrollo (generación de código, depuración, documentación y análisis):



- Google Gemini: [gemini.google.com](https://gemini.google.com)
- Claude (Anthropic): [claude.ai](https://claude.ai)
- Meta: Llama

El uso de estos Grandes Modelos de Lenguaje (LLMs por sus siglas en inglés *Large Language Models*) es opcional y complementario. No sustituye el trabajo técnico propio del equipo. Se permite su uso en cualquier fase del desarrollo (código, documentación, análisis), pero el equipo debe comprender y explicar el conjunto de su entregable. Asimismo, la organización no provee licenciamiento alguno de estos servicios como parte de los beneficios del reto.

## 3.2. Categorías de Participación

La convocatoria contempla dos categorías. Ambas comparten el mismo entregable (sección 3.5); la diferencia radica en la profundidad esperada y la rúbrica de evaluación (sección 3.7).

### 3.2.1 Categoría Amateur

Está dirigida a equipos con poca o nula experiencia en visión por computadora. El objetivo es fomentar el primer contacto con SAM 3 en el deporte robótico. Las características de esta categoría son:

- Se permite el uso de SAM 3 en la configuración base (sin fine-tuning obligatorio).
- Se valoran el proceso de aprendizaje, la experimentación y la documentación de errores y hallazgos.

Se recomienda comenzar con los notebooks de ejemplo del repositorio oficial ([huggingface.co/facebook/sam3](https://huggingface.co/facebook/sam3)) y el Segment Anything Playground de Meta.

**Criterios de elegibilidad para el nivel amateur.** Esta categoría está diseñada para participantes con experiencia limitada o nula en el desarrollo de aplicaciones de IA. Para asegurar condiciones equitativas, no podrán inscribirse en esta categoría los equipos que cuenten con al menos una persona integrante que cumpla cualquiera de las siguientes condiciones, ya que ello implicaría una ventaja competitiva frente a los demás equipos:

- Contar con publicaciones académicas (artículos, tesis de posgrado) en áreas de visión por computadora (CV) o de machine learning (ML).



- Tener experiencia profesional remunerada (empleo o consultoría) en el desarrollo de modelos de ML o CV.

Los equipos en los que al menos un integrante cumpla alguna de las condiciones anteriores deberán inscribirse obligatoriamente en la Categoría Profesional.

### 3.2.2 Categoría Profesional

Está dirigida a equipos con experiencia demostrable en ML o en CV. Se considera experiencia demostrable cualquiera de las siguientes: publicaciones académicas en el área (artículos, tesis de posgrado), experiencia profesional remunerada en el desarrollo de modelos de ML o CV, o haber completado un posgrado en áreas afines a la IA. Se espera rigor técnico avanzado.

- Se requiere innovación en SAM 3: fine-tuning, prompt engineering avanzado o integración con otros modelos.
- Se evaluará la calidad técnica, el rendimiento, la originalidad y las métricas cuantitativas de la solución.
- Los resultados obtenidos deben ser completamente reproducibles.

### 3.3. Elegibilidad y requisitos de participación

Requisitos de participación:

- Ser estudiante, investigadora, investigador o público en general.
- Ser mayor de 18 años.
- Ser mexicano, mexicana o extranjero/a con residencia en México.
- **Realizar el registro en el formulario que se publicará en el sitio oficial (<https://secihti.mx/futbotmx/>):** cada equipo deberá indicar en qué categoría (Amateur o Profesional) desea participar; cada integrante deberá proporcionar al menos un perfil público (GitHub o LinkedIn) para que el Comité Evaluador (sección 3.7) verifique la elegibilidad del equipo para la categoría correspondiente; entre otros requisitos estipulados en esta convocatoria.
- **Aceptar las bases de la convocatoria:** El envío del formato de registro, implica la aceptación total e incondicional de las bases de la convocatoria, incluyendo las cláusulas relativas a evaluación, propiedad intelectual,



privacidad y resolución de controversias.

Los detalles del registro se encuentran en el apartado 3.10 de la presente convocatoria. El registro se realizará mediante el llenado de un formulario que se publicará en el sitio oficial (<https://secihti.mx/futbotmx/>).

### 3.3.1 Documentación para la participación de personas mexicanas y extranjeras que residen en México

Los documentos que se solicitarán al realizar el registro en la página oficial <https://secihti.mx/futbotmx/>), serán los siguientes:

a) Las mexicanas y mexicanos: deberán presentar cualquiera de los siguientes documentos oficiales de identificación:

- INE
- Pasaporte mexicano
- Cédula profesional
- Cartilla militar

b) Las personas extranjeras que residen en México deberán presentar:

- Pasaporte vigente del país de origen (obligatorio).

En caso de residencia temporal o permanente:

- Tarjeta de residente vigente.

En caso de estancia específica para competencia:

- Forma Migratoria Múltiple (FMM) o equivalente.

c) En caso de duda, la Secihti podrá solicitar documentos adicionales para verificar la identidad de los participantes.

### 3.3.2 Tamaño de los equipos

La participación puede ser individual o en un equipo de hasta cuatro personas.

## 3.5 Entregables en repositorio público

Todos los participantes —independientemente del nivel— compartirán el enlace a un **repositorio público en GitHub** que deberá incluir los siguientes productos:

### 3.5.1 Flujo de procesamiento y seguimiento

Código funcional que aplique SAM 3 para:

- Segmentar los elementos del partido: campo de juego, robots aliados, robots rivales y balón.
- Rastrear las trayectorias de los robots y del balón a lo largo del video.



- Detectar eventos clave como pases, tiros a gol, intercepciones o colisiones (según el alcance del equipo).

### 3.5.2 Visualización y Narrativa de Datos

Sobre los resultados del flujo de procesamiento (pipeline), generar al menos una de las siguientes visualizaciones:

- Mapas de calor dinámicos de actividad por equipo o por robot.
- Análisis de posesión con métricas temporales.
- Visualizaciones del flujo del juego (trails, diagramas de Voronoi, grafos de interacción, entre otros).
- Dashboards o anotaciones que narren la historia del partido.

### 3.5.3 Videos

- Un video de **máximo 2 minutos** que muestre los resultados del análisis aplicado a un partido de futbol robótico de la Copa FutBotMX:, que incluirá:
  - La vista del video original junto al resultado segmentado (lado a lado o superpuesto).
  - Indicadores visuales claros de segmentación, tracking y/o visualizaciones generadas.
  - Breve explicación, en texto o en voz, del enfoque utilizado.
- Reel publicado en Instagram de al menos 30 segundos que muestre lo más destacado del proyecto, el enlace a la publicación se deberá incluir en el archivo README.md (sección 3.5.5)

### 3.5.4 Documentación

Un archivo README.md completo con:

- Descripción del enfoque y arquitectura de la solución.
- Instrucciones de instalación y reproducción paso a paso.
- Requisitos de hardware y software (GPU recomendada, dependencias).
- Resultados obtenidos con capturas de pantalla o GIFs.
- Enlace al reel de Instagram publicado con acceso a todo público.
- Licencia del proyecto y créditos (véase Sección 3.11).

### 3.6 Uso de código de terceros

Se permite el uso de bibliotecas y herramientas de código abierto (por ejemplo, Roboflow Supervision, ByteTrack, OpenCV) como dependencias del proyecto, siempre que:



- Se atribuyen correctamente en el README y en el código fuente.
- Se respeten las licencias de cada librería utilizada.
- El equipo puede explicar el rol de cada dependencia en su pipeline.

Está prohibido presentar como propio un proyecto de terceros con modificaciones menores. El Comité verificará la originalidad del trabajo. Los repositorios fork sin contribución sustantiva serán motivo de descalificación.

### **3.7 SISTEMA DE EVALUACIÓN**

Se integrará un Comité Evaluador, conformado por especialistas en diversos campos, como la visión por computadora, la ciencia de datos, la robótica y la inteligencia artificial, que calificarán las propuestas según la Categoría de participación. Para la Categoría Amateur, se considerarán para la evaluación la creatividad, el flujo de procesamiento funcional, la documentación y los videos presentados. Por otra parte, para la Categoría profesional se evaluarán la Innovación sobre SAM 3, la calidad del flujo de procesamiento funcional, el rendimiento y la visualización.

#### **3.7.1 Cláusula de Reclasificación por Nivel Técnico**

El Comité Evaluador se reserva el derecho de reclasificar, de manera fundada y motivada, a cualquier equipo inscrito en la Categoría Amateur a la Categoría Profesional cuando, durante el proceso de evaluación, el entregable presente características técnicas que excedan de manera evidente el perfil esperado para la Categoría Amateur. Se considerarán indicios de reclasificación, entre otros:

- Implementación de fine-tuning del modelo SAM 3 con datos propios o de un dominio específico.
- Desarrollo de pipelines de procesamiento con arquitectura de producción.
- Inclusión de métricas cuantitativas avanzadas de rendimiento.
- Integración de múltiples modelos complementarios.

En caso de reclasificación, el entregable será evaluado íntegramente con la rúbrica de la Categoría Profesional y competirá en dicha categoría. La decisión será tomada por mayoría simple del Comité y se notificará al equipo, acompañada de la justificación correspondiente. El equipo podrá presentar una réplica por escrito en un plazo de 24 horas, tras lo cual la resolución del Comité será definitiva e inapelable.



El registro en cualquier nivel implica la aceptación de esta cláusula.

### 3.7.2 Criterios Generales del Comité Evaluador

Independientemente de la categoría, el Comité Evaluador considerará:

- **Originalidad:** Se premian soluciones creativas, no la mera replicación de tutoriales.
- **Relevancia deportiva:** Los análisis deben aportar valor real a la comprensión del juego robótico.
- **Ética y transparencia:** uso responsable de modelos de IA y atribución correcta de código y datos.
- **Colaboración:** Se permite e incentiva el trabajo en equipo.

### 3.7.3 Innovación sobre SAM 3

Se evaluará cómo cada equipo extiende las capacidades de SAM 3. Para el Nivel Amateur, este componente es deseable; para el Nivel Profesional, es requisito. Las líneas de innovación incluyen:

- **Prompts y contexto:** Uso estratégico de prompts de texto, puntos, cajas, ejemplos visuales o ingeniería de contexto.
- **Fine-tuning:** Entrenamiento adicional con datos del dominio de fútbol robótico u otros datos públicos.
- **Integración con trackers:** Combinación con ByteTrack, DeepSORT o el tracker de video nativo de SAM 3.
- **Post-procesamiento:** Análisis geométrico, estimación de velocidad, predicción de movimiento.

### 3.7.4 Causales de descalificación

Serán motivo de descalificación inmediata, sin derecho a réplica:

- **Plagio:** presentar código, documentación o visualizaciones de terceros como propios.
- **Suplantación de identidad:** registrar a integrantes ficticios o con datos falsos.
- **Repositorio privado:** el repositorio de GitHub debe ser público al momento de la entrega. Los repositorios privados no serán evaluados.
- **Entregable incompleto:** la ausencia del pipeline de procesamiento, del video demo o el Reel de Instagram invalida la participación.
- **Falsificación de nivel:** proporcionar información deliberadamente falsa sobre la experiencia del equipo para inscribirse en alguna categoría.



- **Violación de licencias:** uso de software, datos o modelos en contravención de sus términos de licencia.

El Comité Evaluador es la autoridad competente para determinar las descalificaciones. Su decisión será definitiva.

### 3.8. CALENDARIO OFICIAL DE ACTIVIDADES

Las fechas podrán modificarse por causas justificadas, mediante un aviso de modificación publicado en la página oficial (<https://secihti.mx/futbotmx/>).

Actividad	Fecha	Notas
Apertura de registro	27 de abril de 2026	Formulario en línea
Publicación del repositorio de videos	27 de abril de 2026	Acceso a videos de partidos de fútbol robótico (Copa FutBotMX) del Torneo Mexicano de Robótica de la Federación Mexicana de Robótica
Cierre de registro	22 de mayo de 2026	
Periodo de desarrollo y acompañamiento online	25 de mayo a 19 de Junio de 2026	
Fecha límite de entregable GitHub	19 de Junio de 2026	Repositorio público en GitHub descrito en la sección 3.5.
Periodo de evaluación	20 de junio al 24 de junio de 2026	Comité Evaluador
Publicación de resultados	25 de junio de 2026	
Copa FutBotMX	24 al 26 de junio de 2026	
Premiación	26 de junio de 2026	

### 3.9 Reconocimientos

En concordancia con el objetivo de fomentar la excelencia académica y técnica, estimular la innovación en el campo de la robótica y la inteligencia artificial, y promover la sana competencia, la organización de la *Copa FutBotMx* ha dispuesto la entrega de premios y reconocimientos a los equipos que obtengan el primer, segundo y tercer lugar en cada categoría concursante de forma presencial. Esta



distinción tiene como objetivo visibilizar y premiar el alto desempeño y la capacidad de desarrollo tecnológico demostrados por los equipos más destacados.

No obstante, los premios (monetarios o en especie) no podrán ser entregados a aquellos participantes que sean personas funcionarias o servidoras públicas, o personas empleadas de cualquier entidad gubernamental (federal, estatal o local). Esta restricción se debe a que los premios son otorgados por instituciones privadas que se rigen por lineamientos específicos.

Asimismo, se otorgará una Mención especial por la *Mejor Visualización* en ambas categorías y otra por la *Mejor Documentación* en cada una de ellas. Esta mención no tiene restricción alguna.

La información detallada sobre la naturaleza de los premios específicos (monetarios o en especie) correspondientes a cada lugar y categoría se publicará oportunamente en el sitio oficial del evento (<https://secihti.mx/futbotmx/>). La Secihti se compromete a hacer pública esta información con la debida antelación, asegurando la transparencia y permitiendo a todos los participantes conocer los estímulos materiales o económicos correspondientes a su posición.

Adicionalmente, en reconocimiento a la contribución y al compromiso con la ciencia, la tecnología y la robótica, se expedirán constancias de participación a todos los asistentes que formen parte activa tanto del torneo como de las actividades complementarias de divulgación científica que se organicen en las diferentes sedes.

### **3.10 Registro oficial**

El registro oficial deberá realizarse dentro de los plazos establecidos en el calendario oficial de actividades a través del sitio oficial (<https://secihti.mx/futbotmx/>).

Se deberá llenar un registro por equipo llenando el formulario publicado en el sitio oficial, donde se deberá indicar la siguiente información:

- Datos de la(s) persona(s) participante(s): Nombre completo, edad, institución de procedencia, estado y ciudad de procedencia,
- Datos del equipo: nombre del equipo, cantidad de participantes, un correo electrónico y un teléfono de contacto.
- Categoría en la que desean participar



- Liga a carpeta digital con la documentación completa solicitada en el numeral *“3.3.1 Documentación para la participación de personas mexicanas y extranjeras que residen en México”*:
- Enlace al repositorio público en GitHub que contendrá el proyecto. El repositorio podrá estar vacío al momento del registro; sin embargo, a más tardar el 19 de junio de 2026 deberá incluir lo establecido en la sección 3.5. Después de esa fecha no se permitirán cambios en el repositorio ni en los archivos que contenga; cualquier modificación podrá ser motivo de descalificación

Es imperativo que todos los documentos sean legibles y se presenten únicamente en formato *PDF*.

Una vez cerrado el registro de participaciones según las fechas estipuladas en la sección 3.8, la Secihti y el Comité Evaluador llevarán a cabo un proceso de revisión técnico-administrativa de las solicitudes. Esta fase inicial de validación consistirá en una verificación documental con el objetivo de asegurar que la totalidad de los archivos y documentos requeridos por la convocatoria hayan sido adjuntados de forma completa y correcta. Los aspectos que serán revisados puntualmente incluyen:

- Legibilidad del documento.
- Concordancia entre los datos del formulario y el documento.
- Vigencia del documento (pasaporte, INE, residencia, etc.).
- Integridad de los datos.
- Visualización de los materiales.

En caso de inconsistencias en la documentación enviada, se solicitará su corrección en un plazo de 5 días hábiles. Todas las comunicaciones oficiales se realizarán a través del correo electrónico [futbotmx@secihti.mx](mailto:futbotmx@secihti.mx)

Se verificará que la documentación de identificación haya sido cargada en la carpeta digital compartida en el formulario de registro. La fecha límite para enviar el formulario de registro es el 22 de mayo de 2026 a las 23:59 horas. La fecha límite para concluir las adiciones en el repositorio de GitHub, conforme a lo establecido en la sección 3.5, es el 19 de junio de 2026 a las 23:59 horas, después de dicho momento, no se permitirá hacer modificaciones al repositorio y su contenido.



El registro se considerará completo cuando el Comité Organizador publique el listado de equipos participantes de la *Copa FutBotMX* en el sitio oficial (<https://secihti.mx/futbotmx/>).

### 3.11. Propiedad intelectual

Los participantes **conservan la titularidad plena** de la propiedad intelectual sobre el código, visualizaciones y documentación que desarrollen como parte de su entregable. Al participar en el reto, los equipos otorgan a la organización una licencia no exclusiva, gratuita, mundial y sin límite de tiempo para:

- Exhibir, publicar y difundir los proyectos participantes con fines de promoción del reto y de la comunidad de la Copa FutBotMX.
- Utilizar capturas, fragmentos del video demo y descripciones del proyecto en materiales de comunicación (sitio web, redes sociales, presentaciones).

Esta licencia **no transfiere la propiedad** del código ni autoriza su uso comercial por parte de la organización. Los participantes son libres de publicar, licenciar o comercializar su trabajo de forma independiente.

Cada repositorio debe incluir una licencia de código abierto (MIT, Apache 2.0 o similar)

### 3.12 Aviso de privacidad

En cumplimiento de la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares (LFPDPPP) y su Reglamento, se informa a los participantes:

#### Responsable:

- **Datos recabados:** nombre completo, correo electrónico, institución educativa o lugar de trabajo, perfil de GitHub, perfil de LinkedIn y nivel de experiencia declarado.
- **Finalidad:** administración del registro, verificación de elegibilidad por nivel, comunicación con los participantes, evaluación de entregables, invitación a plataforma online en el reto y difusión de resultados.
- **Transferencias:** los datos podrán ser compartidos con los miembros del Comité Evaluador exclusivamente para los fines del reto.



- **Derechos ARCO:** los titulares podrán ejercer sus derechos de Acceso, Rectificación, Cancelación y Oposición enviando una solicitud a [futbotmx@secihti.mx](mailto:futbotmx@secihti.mx).

Al completar el formulario de registro, los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales conforme a lo descrito en este aviso.

#### **IV. 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 regirá 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.

#### **V. 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, a 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.

Las inconformidades deberán presentarse por escrito al correo oficial del reto dentro de las 24 horas siguientes a la publicación de resultados. El Comité emitirá una resolución en un plazo máximo de 5 días hábiles.

## **VI. 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](mailto: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 23 de abril de 2026.*