



CONVOCATORIA GENERAL 2026

BASES

KANIK TECH PUEBLA: 25 DE SEPTIEMBRE 2026 PUEBLA, MÉXICO

SEDE: TLAXCALANCINGO

PARTICIPAN: EQUIPOS LIBRES NACIONALES E INTERNACIONALES

NIVEL: DE 18 AÑOS HACIA ADELANTE.

NIDIM es una empresa dedicada al impulso de la educación tecnológica, la innovación y el desarrollo del talento mediante la organización de competencias, eventos académicos y experiencias de aprendizaje orientadas a estudiantes, docentes y entusiastas de la ciencia y la tecnología.

El Concurso KANIK TECH tiene como propósito fomentar el aprendizaje, la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades técnicas a través de competencias que promuevan la innovación y el trabajo en equipo.

Toda la información oficial del concurso, incluyendo convocatorias, categorías, reglamentos, calendarios, formatos, resultados y avisos importantes, será publicada únicamente en los canales oficiales de NIDIM.

Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será analizada y resuelta por la Dirección del Concurso de KANIK TECH, cuya decisión será definitiva. Para cualquier duda o aclaración, los participantes podrán comunicarse mediante los medios oficiales de atención que se indiquen en la convocatoria correspondiente.



Contenido de la convocatoria

CONVOCATORIA GENERAL 2026	1
I. Requisitos	3
II. Criterios generales	3
III. Inscripción	4
IV. Costos	4
Promociones:	5
Método de pago en línea:	5
V. Categorías, Evaluaciones Y Penalizaciones	6
Robo Fútbol (RC)	6
Seguidor de línea con obstáculos (Autónomo)	6
Apagadores de fuego (Autónomo)	7
Sumo (Autónomo)	7
Robot Laberinto (Autónomo)	8
VI. Protocolo de competencia	9
VII. Premiación Y reconocimientos	9
VIII. Beneficios de Inscripción	10
IX. Consideraciones	10



Edad y Perfil: Ser mayor de edad (18 años en adelante). No es necesario ser estudiante, presentar matrículas académicas, ni representar a una institución educativa oficial.

Identificación: Presentar una identificación oficial vigente el día del evento.

Equipos: Máximo de 4 integrantes por equipo. Se fomenta la creación de equipos multidisciplinarios, independientes, o mixtos en edad y experiencia profesional.

II. Criterios generales

A los fines de este concurso, el postulante se declara propietario del prototipo presentado y mantiene indemne a KANIK, NIDIM Y sus COLABORADORES sede de los concursos por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del robot presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir, así como de cualquier situación o accidente que pudiera el participante o su robot tener durante los días de la competencia

1. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.
2. Todas las categorías son de nivel único, aunque se tengan más de 12 equipos no harán divisiones por nivel educativo.
3. Para abrir una categoría se requieren al menos tener 6 equipos confirmados.



1. **Periodo de Registro:** Inicia el 23 de julio de 2026 y cierra (incluyendo pago y confirmación) el 31 de agosto de 2026.
2. **Proceso:** El registro se realizará a través del formulario que se encuentra en nuestro sitio <https://kanik-eb433.web.app/> Una vez completado, el participante podrá validar su registro desde la misma web, dentro de ella aparece la opción para mandar por WhatsApp el comprobante de pago, de tener algún error con los datos, solicitar una corrección al mismo número.
3. **Múltiples registros:** Un participante puede inscribirse en múltiples categorías y registrar hasta tres robots por categoría. Un mismo robot puede competir en distintas categorías si cumple con el reglamento específico y se cubre la cuota correspondiente por cada inscripción.
4. **Cancelación de participación:** Una vez realizado el pago de inscripción y confirmado el registro, en caso de que el participante decida cancelar su participación, se aplicará una retención del 40% del monto total pagado por concepto de gastos administrativos, logísticos y de premiación ya comprometidos. El 60% restante podrá ser reembolsado previa solicitud formal al Comité Organizador.
5. La solicitud de cancelación y reembolso deberá realizarse con un mínimo de 5 días hábiles antes de la fecha del evento. Cancelaciones posteriores a este plazo no generarán reembolso de ningún tipo.

IV. Costos

Todo equipo que no compruebe su pago será eliminado y no participará en el evento, el precio definido es por proyecto registrado y en la moneda que se indica:

SEDE	Equipos Nacionales	Equipos Extranjeros
Puebla, México	1800.00 pesos mexicanos	100 US



Promociones:

1. Por cada 3 equipos diferentes inscritos en un mismo pago (ya sea por institución, empresa o colectivo independiente), se otorgará 1 inscripción adicional sin costo.
2. En caso de que un equipo participe en 3 diferentes categorías, se hace un descuento del 10% del monto por categoría extra.

Nota: Los descuentos y promociones no son acumulables entre sí, salvo autorización expresa del Comité Organizador.

Método de pago en línea:

Banco: HSBC

Beneficiario: Daniel Che Jiménez

Cuenta: 6454677026

CLABE: 021650064546770269

Referencia: Tu ID de equipo generado en el registro



V. Categorías, Evaluaciones Y Penalizaciones

Cada robot debe lucir el ID asignado en el formulario de registro, sin restricciones para el material o método de grabado.

Robo Fútbol (RC)

- **Dimensiones y peso:** El robot debe medir un máximo de 20 x 20 cm en su base, con altura libre. El peso máximo permitido es de 1.5 kg, incluyendo baterías. No hay tolerancia en ningún aspecto.
- **Comunicación:** La operación será remota utilizando un protocolo de comunicación libre. En caso de interferencia, se otorgarán 90 segundos para resolver problemas de conexión antes de declarar un "fuera de combate".
- **Mecánica y manipulación:** Los mecanismos diseñados para patear el balón están permitidos. Sin embargo, el robot no puede retener ni cubrir el balón.

Retención: Se considera retención si el robot encapsula más del 30% del volumen del balón, si lo arrastra sin que este ruede libremente, o si un juez determina que el rival no tiene posibilidad física de disputar la pelota.

- **Evaluación:** Partidos con dos mitades de 2 minutos, sin descansos entre tiempos. En fase de grupos: victoria otorga 3 puntos, empate 1 punto, derrota 0 puntos.
- **Faltas:** Retener el balón, mantener el robot en la portería, golpear intencionalmente al robot contrario, arrastrar al robot oponente generan una falta acumulable.
- **Acumulación de faltas:** Acumular 3 faltas resultan en un tiro libre a favor del otro equipo.

Seguidor de línea con obstáculos (Autónomo)

- **Dimensiones y peso:** El límite máximo de la base es de 20 cm de ancho por 20 cm de largo. No hay restricciones de altura ni peso.
- **Pista:** La superficie será de fondo blanco mate con una línea negra de 2 cm de grosor. Las curvas podrán tener intersecciones de 90 grados, pero no ángulos agudos menores a este. La iluminación del recinto puede variar, por lo que los competidores deben calibrar sus sensores dinámicamente.
- **Obstáculos y evasión:** Se colocarán bloques de madera de 10 x 10 x 10 cm directamente sobre la línea. El robot debe detectar el bloque de manera autónoma, salir de la trayectoria, rodearlo y reincorporarse a la línea negra. La reincorporación debe ocurrir en un rango no mayor a 30 cm después de la cara posterior del obstáculo.
- **Evaluación:** Cada robot tiene 3 intentos oficiales. Se tomará el intento con el menor tiempo en completar el circuito desde la salida hasta la meta.
- **Penalización leve:** Si el robot evade el bloque, pero regresa a la línea excediendo el rango permitido de 30 cm, se sumarán 5 segundos de penalización al tiempo de esa vuelta.



- **Penalización grave:** Si el robot empuja el bloque de madera fuera de su posición original, se sale completamente de la pista sin poder reincorporarse, o el competidor lo toca, el intento se declara nulo. En caso de detectarse un control RC sobre el robot, el equipo queda descalificado.

Apagadores de fuego (Autónomo)

- **Dimensiones y peso:** El chasis debe encajar completamente en un cubo de 25 x 25 x 25 cm al momento de iniciar. El peso es libre.
- **Escenario y autonomía:** El entorno simula habitaciones mediante un laberinto con paredes blancas de 30 cm de altura. Una vela estándar, encendida a nivel del suelo, representará la fuente de calor en una ubicación aleatoria. El robot debe ser 100% autónomo.

Una vez que el juez da la orden de inicio y el participante presiona el botón físico, no se permite ninguna interacción remota. Si el robot requiere reinicio, perderá el intento.

- **Método de Extinción:** El método debe ser completamente seguro (ej. turbinas de aire o bombas de agua dirigidas). En el caso de agua, el depósito máximo es de 100 ml. Está prohibido el uso de químicos o pirotecnia.
- **Evaluación:** El robot dispone de un tiempo máximo de 8 minutos. Gana quien encuentre y extinga las 3 velas en el menor tiempo.
- **Penalización leve:** Falsa salida antes de la señal del juez. Se advierte al equipo y se reinicia el cronómetro.
- **Penalización grave:** Uso de métodos prohibidos como químicos o pirotecnia causa descalificación del torneo. Derramar cantidades excesivas de agua (superando los 100 ml de capacidad) o tocar físicamente la vela anula el intento. En caso de detectarse un control RC sobre el robot, el equipo queda descalificado.

Sumo (Autónomo)

- **Dimensiones y Peso:** Las dimensiones máximas son de 20 x 20 cm, con altura libre. El peso máximo es de 2 kg.
- **Dohyo:** Círculo de madera con un diámetro de 144 cm, superficie pintada en negro mate y delimitado por un borde blanco de 5 cm de grosor.
- **Regla de Seguridad (Start):** Es obligatorio contar con un botón físico de arranque. Al presionarlo, el robot debe esperar exactamente 5 segundos inerte antes de realizar rutinas de combate.
- **Armas y protecciones:** Prohibido el uso de líquidos, fuego, redes o mecanismos destinados a dañar intencionalmente el Dohyo o los componentes del rival. Se permiten cuchillas frontales que vayan al ras del suelo.



- **Evaluación:** Combates al mejor de 3 rounds. Gana el round el primer robot en lograr que cualquier parte de su oponente toque el exterior del Dohyo (punto Yuko).
- **Penalización:** Violar la regla de seguridad del arranque. Si el robot se mueve o despliega armas antes de cumplir exactamente los 5 segundos de espera inerte, el equipo pierde automáticamente ese round. Dañar intencionalmente el Dohyo amerita descalificación total. En caso de detectarse un control RC sobre el robot, el equipo queda descalificado.

Robot Laberinto (Autónomo)

- **Dimensiones y Peso:** La base no debe superar un cuadrado de 16 x 16 cm para evitar atascos en las celdas. El peso es libre.
- **Escenario:** El laberinto tendrá paredes de 20 cm de alto, configurado con una sola entrada y salida (meta).

No se garantiza que el piso esté completamente libre de polvo, y las paredes pueden tener ligeras variaciones milimétricas de grosor.

- **Dinámica de la prueba:** El objetivo único es navegar desde la entrada hasta la salida en el menor tiempo posible. La elección de algoritmos y sensores es libre, pero está prohibido dejar marcas físicas (líquidos, marcas de fricción, migas) para trazar la ruta.
- **Evaluación:** El robot tiene un tiempo de 5 minutos en pista. Puede realizar los intentos que alcance en ese periodo. Se registrará el tiempo del recorrido más rápido desde la entrada hasta la salida.
- **Penalización leve:** Si el robot se atasca y el participante decide sacarlo manualmente, el intento actual queda anulado, pero puede usar su tiempo restante para iniciar de nuevo.
- **Penalización grave:** Dejar marcas de fricción, soltar líquidos o usar cualquier rastro físico para orientarse es motivo de descalificación inmediata. En caso de detectarse un control RC sobre el robot, el equipo queda descalificado.



VI Protocolo de competencia

- **Etapas de pruebas:** Desde el momento en que los concursantes lleguen al recinto tienen la oportunidad de hacer pruebas una hora antes, modificaciones, calibración de sensores y más detalles a modificar a su robot antes de empezar la etapa de homologación.
- **Fase de homologación:** Antes de iniciar el torneo, todos los robots deben pasar por la mesa de inspección. Aquí se verifican estrictamente las dimensiones, el peso máximo y las reglas de seguridad. Si un robot no pasa la homologación, tiene hasta el cierre de esta fase para hacer modificaciones.
- **Llamados a pista:** Los equipos tendrán un máximo de 2 minutos para presentarse en su área tras ser llamados por el juez. La ausencia injustificada resulta en una derrota automática.
- **Tiempos muertos:** Se permite solicitar un único tiempo fuera de hasta 3 minutos por equipo (durante toda su participación en la categoría) para realizar reparaciones de emergencia o cambios de batería.

Las decisiones del juez principal de cada pista son definitivas e inapelables una vez registrado el resultado.

VII. Premiación Y reconocimientos

El Comité Organizador de KANIK TECH reconoce el esfuerzo, la innovación y la excelencia técnica demostrada en la pista. La ceremonia de premiación se llevará a cabo al finalizar todas las rondas de evaluación, otorgando los siguientes galardones por cada categoría oficial:

- **Primer lugar:** una Impresora 3D.
- **Segundo lugar:** Audífonos inalámbricos de alta calidad.
- **Tercer Lugar:** Tarjeta de regalo de Amazon.

Todos los concursantes debidamente registrados que asistan y compitan en al menos una ronda oficial recibirán una constancia de participación que acredita su desempeño en el evento.

Nota: Los premios físicos se entregarán por equipo, no de manera individual por participante. Para que se entregue la totalidad de los premios estipulados en una categoría, esta deberá contar con el mínimo de equipos confirmados establecidos en la sección de inscripción.



VIII. Beneficios de Inscripción

La cuota de inscripción otorga a cada participante registrado los siguientes beneficios sin costo adicional:

- a) **Kit de bienvenida:** cada participante recibirá al momento de su registro en el evento un kit que incluye:
- Bolsa oficial del concurso
 - Pluma
 - Tarjeta o placa electrónica de desarrollo asignada al azar, pudiendo corresponder a cualquiera de los siguientes componentes: microcontrolador ESP32, Arduino Mega o sensores.
- b) **Rifa por equipos:** con los equipos que el día del evento demuestren el pago de su inscripción, se les otorgará un boleto para una rifa oficial del evento (premio a definir dependiendo de la afluencia del evento).
- c) **Servicio de lunch:** cada participante contará con un lunch incluido, el cual será proporcionado por los organizadores durante el desarrollo del evento conforme al horario establecido en la agenda oficial.

Nota: Los beneficios aplican exclusivamente para los integrantes debidamente registrados del equipo participante. Los acompañantes, coaches y público en general no están incluidos en dichos beneficios, no obstante, durante el evento se contará con un área de venta de alimentos y bebidas disponible para todos los asistentes.

IX. Consideraciones

1. Durante la homologación previa a la competencia, los robots que no cumplan estrictamente con el reglamento vigente serán descalificados y no podrán concursar.
2. Los nombres asignados a los robots no deberán ser ofensivos ni contener combinaciones de texto insultante. De ser así, el Comité Organizador asignará un nombre genérico al robot.
3. Los competidores y sus robots deberán cuidar las instalaciones, espacios y materiales del concurso, así como mantener una actitud deportiva y de respeto hacia los demás participantes durante todo el desarrollo del evento. Al ser participantes mayores de edad, cada integrante del equipo es directamente responsable de su propia conducta. En caso de contar con un coach o acompañante, este será corresponsable del comportamiento del equipo. Solo el competidor y/o su coach podrán interactuar con los jueces de categoría durante el evento.
4. Los daños sufridos por los robots durante las competencias serán considerados propios de la naturaleza del evento y no generan obligación de reparación por parte del equipo contrario ni de los organizadores.



5. El equipo que cometa alguna infracción asume toda la responsabilidad resultante de sus actos y conducta como participante, comprometiéndose ante el Comité Organizador a cubrir cualquier costo, perjuicio o daño ocasionado por acciones u omisiones que contravengan las disposiciones del presente reglamento.
6. Las decisiones de los jueces son inapelables y tendrán total autoridad durante el concurso.
7. Cualquier violación a las disposiciones de este reglamento conllevará a la penalización de puntos o a la descalificación inmediata del equipo, según lo determine el jurado.
8. Cualquier eventualidad no contemplada en el presente reglamento será resuelta por el Comité Organizador, el coordinador general o los jueces en turno.
9. El concurso está planeado para realizarse de forma presencial. En caso de contingencia de salud, instrucción de autoridad competente u otro evento de fuerza mayor, el concurso podrá posponerse, pero en ningún caso cancelarse. Por tratarse de situaciones fuera del control de los organizadores, no aplica devolución de cuotas de inscripción.
10. Una vez cerrados los registros se procederá a validar las confirmaciones y publicar la agenda de actividades con base en el número de equipos inscritos por categoría.
11. El registro extemporáneo, de estar disponible, tendrá un costo adicional del 30% sobre la cuota general de inscripción.
12. El presente reglamento podrá ser modificado por el Comité Organizador hasta 3 días antes del evento, atendiendo las necesidades y solicitudes de los participantes.
13. Los equipos que no cumplan con los requisitos establecidos en esta convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el Comité Organizador.

Comité Organizador Kanik tech 2026

concursokanik@gmail.com

WhatsApp: +52 222 523 8940



