



# REGLAMENTO OFICIAL: 4to. Racing Cup TIC's 2026

El Instituto Tecnológico Superior de Oriente del Estado de Hidalgo (ITSOEH), a través de la Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs), se complace en convocar a la cuarta edición del evento **Racing Cup 2026**.

**Objetivo:** Fomentar y evaluar el ingenio, la destreza en el desarrollo hardware/software, y la habilidad de conducción de los participantes.

**Fecha del Evento:** 13 de marzo de 2026.

## 1. Generalidades de Inscripción

Concepto	Detalle
<b>Fecha Límite de Inscripción</b>	13 de marzo de 2026
<b>Costo</b>	\$100.00 MXN
<b>Integrantes por Equipo</b>	Máximo 5 personas. Se permite la inclusión de un docente como parte del equipo.

La inscripción se lleva a cabo a través de la página web desarrollada por estudiantes de la Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs): <https://racing-cup.vercel.app/>

Si necesita asistencia con el proceso de registro, puede consultar los pasos detallados en el siguiente enlace: <https://racing-cup.vercel.app/ayuda> o comunicarse al número de contacto: 55 4706 1280..

## 2. Especificaciones Técnicas (Hardware)

Para asegurar una competencia justa y la seguridad de todos los asistentes, los prototipos deben apegarse estrictamente a las siguientes especificaciones:



Criterio	Especificación	Restricciones Clave
<b>Dimensiones Máximas</b>	30 cm de largo.	El área total no debe exceder 20 cm x 20 cm (ancho/alto). No se establecen dimensiones mínimas.
<b>Suministro de Energía</b>	Voltaje máximo permitido: <b>12V.</b>	Por motivos de seguridad, se prohíbe estrictamente el uso de arreglos de baterías que superen este límite.
<b>Sistema de Control</b>	Se permite el uso de <b>Sistemas Asistidos.</b>	<b>Prohibido:</b> Sistemas 100% autónomos. <b>Permitido:</b> Uso de cámaras (FPV) y/o sensores ultrasónicos o de proximidad para asistencia en la conducción y prevención de colisiones.
<b>Comunicación</b>	Protocolo libre (Bluetooth, Wi-Fi, Radiofrecuencia).	Es responsabilidad del equipo prever y gestionar la posible saturación de banda durante el evento.

### 3. Dinámica de la Competencia

La competencia se divide en dos fases:

#### 3.1. Fase de Clasificación (Sistema de Matches)

La clasificación se basará en enfrentamientos directos de 2 equipos por ronda.

Puntuación por Match	Criterio	Puntos



<b>Victoria</b>	El prototipo cruza la meta primero.	3 puntos
<b>Empate / No Finalizado</b>	Ambos equipos no logran terminar el circuito o llegan simultáneamente.	1 punto (para cada equipo)
<b>Derrota</b>	El prototipo pierde el enfrentamiento.	0 puntos
<b>Tiempo</b>	Tiempo total del recorrido en formato mm:ss	Se usará como el mejor tiempo en caso de empate

**Criterio de Avance:** Los equipos con la mayor puntuación en la tabla general avanzarán a la Fase de Eliminación Directa.

**Regla de Desempate:** En caso de empate en puntos se considerará el menor tiempo registrado para completar el circuito durante sus respectivos matches de clasificación.

### 3.2. Fase Final (Eliminatoria Directa - Top 16)

Se generará una llave de enfrentamientos basada en la posición de la tabla de clasificación:



**Regla:** A partir de esta fase, la eliminación es sencilla. El equipo que cruce la meta primero avanza; el otro es automáticamente eliminado.

## 4. ÁREA DE COMPETENCIA

### 4.1. El Circuito

La pista es un circuito cerrado de 15 metros, la forma y secciones se relevan el dia del evento

La pista incluirá los siguientes elementos:

- Una sección de **terreno irregular** (con piedras y obstáculos).
- Al menos **una rampa** de desafío.

### 4.2. Incidentes de Carrera

**Match No Finalizado (Clasificación):** Si después de 3 minutos de carrera en un match de clasificación, ninguno de los prototipos supera los obstáculos o llega a la meta, el match se declara empate (1 punto para cada equipo).

**Tiempo Técnico:** Cada equipo dispone de **30s único** por carrera para realizar ajustes o reparaciones rápidas de emergencia. El equipo rival deberá mantener su posición hasta que el tiempo se agote o el equipo reanude la marcha.

### 4.3. Intervención en Pista



**Prohibición:** Los participantes tienen estrictamente prohibido entrar al circuito durante la carrera.

**Staff:** Solo el personal del Staff puede tocar un prototipo volcado o que haya salido de la pista.

## 5. Autoridad y Juez

El jurado y la autoridad en pista estarán compuestos exclusivamente por **alumnos y docentes de TICs** que no formen parte de ningún equipo participante.

**Decisión Inapelable:** La decisión del jurado con respecto a faltas, salidas de zona de manejo o comportamiento antideportivo es inapelable y final.

## 5. Premios y Reconocimientos

Se otorgarán premios y reconocimientos a los participantes destacados en cada nivel educativo (Media Superior y Superior).

### Nivel Media Superior:

- **Primer Lugar:** Recibirá un premio económico de \$1,500 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Segundo Lugar:** Será acreedor a \$1,000 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Tercer Lugar:** Obtendrá un Diploma de Reconocimiento junto con un Obsequio Especial.

### Nivel Superior:

- **Primer Lugar:** Será premiado con \$1,000 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Segundo Lugar:** Recibirá \$500 MXN y un Diploma de Reconocimiento.
- **Tercer Lugar:** Se le entregará un Diploma de Reconocimiento y un Obsequio Especial.