

CONVOCATORIA COPA FUTBOTMX VERACRUZ 2026

El Gobierno del Estado de Veracruz, a través del Consejo Veracruzano de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico (COVEICYDET), con fundamento en los artículos 11, fracciones I, II, III, VII, X, XIV y XX; 14 y 30 fracción I, II, IV, VII, XI, XVI y XVIII, de la Ley Número 869 del Fomento a la Investigación Científica y Tecnológica del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave, con el propósito de consolidar capacidades regionales que impulsen el desarrollo tecnológico y la innovación para contribuir al progreso del estado y al incremento de la competitividad, a partir del desarrollo humanista, científico y tecnológico:

CONVOCA

A equipos de estudiantes, investigadoras, investigadores y público en general a participar en el torneo regional a celebrarse en el estado de Veracruz, en el marco de la Copa FutBotMX, en Kaná, Museo de Ciencia y Tecnología del estado de Veracruz los días 24, 25 y 26 de junio del 2026.

OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA

En el marco del Mundial de Fútbol 2026, a celebrarse en México, Canadá y Estados Unidos, el Gobierno de México en colaboración con la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) y el COVEICYDET tiene como objetivo fomentar el entusiasmo de las infancias y juventudes veracruzanas, 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, en el marco del Mundial Social y la Copa FutBotMX a celebrarse a nivel nacional.

La robótica educativa y competitiva es un pilar fundamental en la formación del talento del siglo XXI. A través del diseño, construcción y programación de sistemas autónomos y mecatrónicos, los participantes desarrollan competencias críticas como el trabajo colaborativo, el pensamiento lógico-matemático y la resolución de problemas complejos en tiempo real.

Este torneo busca fortalecer la vinculación educativa entre los niveles de educación básica, media superior y superior, creando un ecosistema donde la teoría académica se transforma en aplicaciones prácticas, preparando a las nuevas generaciones para los retos de la Industria 4.0 y la automatización global.



BASES

I. POBLACIÓN A LA QUE VA DIRIGIDA

- Estudiantes de educación básica, media superior y superior.
- Profesionales, investigadoras e investigadores de áreas afines.
- Público general interesado en la robótica, innovación tecnológica, divulgación y cultura científica.

II. SEDE

El torneo se desarrollará en las instalaciones de Kaná, Museo de Ciencia y Tecnología del estado de Veracruz, ubicado en Avenida Rafael Murillo Vidal número 1735, Colonia Cuauhtémoc, en Xalapa, Veracruz.

III. FECHAS Y HORARIOS

- 24, 25 y 26 de junio del 2026
- 10:00 a 17:00 horas

IV. CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN

Para garantizar la equidad y el desarrollo progresivo de habilidades la competencia se divide en dos categorías:

Categoría junior

Dirigida exclusivamente a estudiantes inscritos en niveles de educación básica.

- Primaria.
- Secundaria

Categoría avanzada

Dirigida a estudiantes inscritos en niveles media superior y superior.

- Bachillerato
- Licenciatura/ingeniería

En ambas categorías se deberá contar con una persona asesora.

V. MODALIDADES

Las modalidades de participación son las siguientes:

1. Futbot (soccer robots)
2. Seguidor de línea
3. Mini sumo
4. Drones pilotados



VI. REQUISITOS DE LOS PARTICIPANTES

Categoría junior

- Acta de nacimiento
- Clave Única de Registro de Población (CURP).
- Constancia vigente que acredite la inscripción a la Institución de Educación Pública y/o privada con domicilio fiscal dentro del territorio veracruzano.
- Identificación oficial vigente del padre, madre o tutor (INE o pasaporte).
- Carta responsiva de autorización, conforme al formato oficial establecido por el COVEICYDET.
- Permiso de uso de imagen firmada por persona tutora.

Categoría avanzada

- Identificación oficial vigente con fotografía (INE, pasaporte vigente).
- Carta responsiva de autorización, conforme al formato oficial establecido por el COVEICYDET para estudiantes de bachillerato menores de edad.
- Clave Única de Registro de Población (CURP).
- Constancia vigente que acredite la inscripción a la Institución de Educación Pública y/o privada con domicilio fiscal dentro del territorio veracruzano (carta, constancia, credencial de estudiante vigente).

Asesoras y asesores

- Identificación oficial vigente con fotografía (INE, pasaporte vigente).
- Clave Única de Registro de Población (CURP).
- Constancia vigente que acredite la adscripción a la Institución de Educación Pública y/o privada que represente, con domicilio fiscal dentro del territorio veracruzano (carta, constancia, credencial de docente vigente).
- Currículum vitae

El registro y la documentación deberá ser cargada en el siguiente enlace: <https://forms.gle/jJGFCEafCNGv8iP67> no se recibirá documentación por otro medio.

Si un equipo desea participar en diferentes modalidades, deberá seleccionar aquellas en las que participará en el formulario de registro.

VII. ESTÍMULOS

- Se otorgarán reconocimientos a las y los estudiantes, así como a sus asesores por su participación en el torneo.
- Los equipos ganadores que obtengan el primer lugar en las categorías de Mini Sumo, Seguidor de línea y Drones, obtendrán acreditación nacional para participar en el Torneo organizado por la Asociación Mexicana de Mecatrónica



A.C. 2026 que se llevará a cabo en la Universidad del Valle de México Campus Querétaro del 22 al 24 de octubre del 2026.

VIII. CALENDARIO DE LA CONVOCATORIA

Fecha de apertura de convocatoria	29 de mayo 2026
Fecha de cierre	12 de junio 2026 a las 14:00 horas
Fecha de notificación de aceptación	15 de junio 2026
Fecha de torneo	24, 25 y 26 de junio 2026

IX. PROCESO DE REVISIÓN Y NOTIFICACIÓN DE EQUIPOS ACEPTADOS

1. Una vez recibida la solicitud de participación se revisará que cumpla con todos los requisitos y documentación estipulada en la presente convocatoria de acuerdo con lista de control.
2. Aquellos equipos que cumplan con la documentación requerida se les notificará vía correo electrónico su aceptación al torneo, así como las fechas y horarios en los que será su participación.
3. Los registros que no cumplan con todos los requisitos y documentación anexa recibirán por correo electrónico una notificación de No Procedencia.

X. RESTRICCIONES

1. El COVEICYDET se reserva el derecho de rechazar los registros que no cumplan con lo señalado en la presente convocatoria.
2. Causales por las que NO se considerarán las solicitudes para valoración:
 - a) Aquellas solicitudes entregadas por medios diferentes al establecido en la presente convocatoria.
 - b) Aquellas solicitudes con documentación ilegible y/o que carezcan de veracidad en el contenido.

XI. DESCRIPCIÓN DE LAS MODALIDADES DEL TORNEO

A continuación, se describirán de manera detallada aspectos técnicos, restricciones y dinámica de cada una de las modalidades que conforma el torneo.

MODALIDAD 1. FUTBOT (SOCCER ROBOTS)

Esta categoría simula un partido de fútbol donde la estrategia, la agilidad mecánica y el trabajo en equipo son fundamentales. Se inspira en las ligas internacionales de robótica ágil. Se busca impulsar la formación y el desarrollo de habilidades básicas y avanzadas en robótica, fomentando el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la solución de problemas en un entorno competitivo.



Equipos

- 2 personas competidoras
- 1 persona asesora

Cada equipo participa con exactamente dos robots en la cancha.

Características técnicas de los robots

Elemento	Descripción
Dimensiones Máximas del robot	10 cm de largo x 10 cm de ancho (altura libre).
Peso máximo	1.4 kg
Condiciones técnicas	Operación por radiocontrol o mediante bluetooth o Wifi
Diseño Frontal	Debe incluir obligatoriamente un semicírculo frontal para el control del balón (contenido dentro de las dimensiones máximas).
Zona de captura del balón	Profundidad máxima de 1.5 cm
Voltaje	48 VDC

Restricciones técnicas

- Identificación: Marcador superior blanco (mínimo 4 cm diámetro).
- Colores prohibidos: No se permite naranja, amarillo o azul en el robot.
- Restricciones IR: Prohibido el uso de componentes emisores de infrarrojo (ToF, LiDAR, sensores IR, LED/LASER IR), estos deben retirarse o cubrirse.
- Comunicación: 2.4 GHz, máx 100 mW EIRP.

Campo de juego

Las características de la cancha de juego son las siguientes:

- Dimensiones: 243 cm largo x 182 cm ancho.
- Paredes: Altura 22 cm, color negro mate.
- Porterías: 60 cm ancho x 10 cm alto x 10 cm profundidad. El interior de las porterías será una de color amarillo y la otra de color azul.
- Superficie: Alfombra verde.



Fuente: SECIHTI (2026)



POR AMOR A VERACRUZ

Dinámica

Se jugarán partidos de 2 tiempos de 5 minutos con un descanso de 2 minutos entre cada tiempo. Se utilizará un balón estándar de poliuretano (color naranja). El ganador será el equipo que acumule la mayor cantidad de puntos por goles anotados en la portería contraria.

- Retención: Prohibido atrapar o fijar el balón.
- Saque inicial: Robots en su mitad. Equipo sin saque a 30 cm del balón.
- Gol: Válido si toca la pared trasera. Inválido si es por empujón con aditamento extra (servo, motor o similar).
- Penalti: Si alguno de los dos robots entra con la pelota al área de meta o red será considerado como penalti para el equipo contrario.
- Robot Dañado: Si no se mueve o sale repetidamente, se retira 1 min.

MODALIDAD 2. SEGUIDOR DE LÍNEA

El reto clásico de la robótica de competencia. Evalúa la capacidad de procesamiento, control PID y diseño de chasis para recorrer una pista compleja en el menor tiempo posible.

Un robot seguidor de línea autónomo es un vehículo móvil diseñado para seguir un camino trazado en el suelo, generalmente representado por una línea negra sobre fondo blanco. Su función principal es navegar de forma independiente utilizando sensores, lógica de control y actuadores para mantenerse sobre la ruta en tiempo real. El objetivo es completar el recorrido en el menor tiempo posible.

Equipos

- 1 persona competidora
- 1 persona asesora

Características técnicas de los robots

El diseño del robot es libre, siempre y cuando cumpla con las restricciones estipuladas. Todos los robots deben operar de manera completamente autónoma. Se permite el uso de cualquier tipo de mecanismo de control (analógico o digital), siempre que todos los componentes estén contenidos dentro del robot.

Elemento	Descripción
Autonomía	El robot debe ser 100% autónomo. No se permite teleoperación.
Dimensiones Máximas	25 cm de largo x 25 cm de ancho. Altura ilimitada
Peso Máximo	1 kg (1000 gramos).



Por razones de seguridad, se requiere un módulo de inicio que funcionará como interruptor de seguridad, activado/desactivado mediante control remoto.

- Voltaje: 5V y 3.3V.
- Indicadores: LED Azul (inicio) y LED Rojo (paro).
- Es obligatorio que funcione el interruptor de seguridad o paro para garantizar la seguridad de los demás competidores.

Restricciones técnicas

- No se permite el uso de piezas o materiales que puedan dañar, rayar o deteriorar la superficie de la pista.
- Está prohibido el uso de dispositivos que almacenen líquidos, gases, pólvora u otras sustancias inflamables o peligrosas.
- Queda prohibido el uso de sustancias adhesivas y/o pegajosas. Para pruebas, los neumáticos no deben ser capaces de sostener una hoja de papel tamaño A4 durante más de 2 segundos.
- Se permite el uso de mecanismos que aumenten artificialmente el peso (efecto suelo), siempre que no generen interferencia electromagnética.

Características de la pista

La pista es rectangular, elaborada en MDF laminado (15 mm de espesor), superficie blanca y línea negra continua de 15 mm de ancho. La trayectoria puede incluir curvas, rectas, cruces y bifurcaciones.

- Pista de Clasificación: 2.44 m (Largo) x 1.22 m (Ancho).
- Pista de Finales: 2.44 m (Largo) x 2.44 m (Ancho).

Dinámica

El objetivo de esta modalidad es completar el circuito siguiendo la línea negra en el menor tiempo posible.

- Clasificación: Se determina por el mejor tiempo registrado. Clasifican 8, 16 o 32 robots según el número de inscritos.
- Cada robot tiene un máximo de 3 minutos para completar el recorrido.
- Final: El ganador será aquel que registre el mejor tiempo en cualquiera de sus intentos.
- Tiempo muerto: No se permite tocar el robot durante la carrera, salvo que abandone la pista.

MODALIDAD 3. MINI SUMO

Inspirada en las artes marciales japonesas, esta categoría enfrenta a robots controlados inalámbricamente cuyo objetivo es empujar a su oponente fuera del Dohyo (ring). Combina habilidad operativa, evasión y diseño mecánico.



Equipos

- 1 persona competidora
- 1 persona asesora

Características técnicas

Elemento	Descripción
Control	Robots controlados inalámbricamente mediante radiofrecuencia o bluetooth.
Dimensiones Máximas	10 cm largo, 10 cm de ancho Altura ilimitada
Peso Máximo	350 gramos
Expansión	El robot podrá expandirse en tamaño después de iniciar el combate, siempre que no se separe en piezas.

Restricciones técnicas

- Prohibidos controles caseros.
- Solo se permite el uso de componentes plásticos (no metálicos), excepto la cuchilla (una sola pieza).
- Únicamente se autoriza el uso de motorreductores de plástico color amarillo (DC 6V a 12V).
- Los motores no podrán ser pintados ni recubiertos.
- No deberán presentar ningún tipo de modificación.

Características del ring

- Superficie de MDF laminado negro con línea blanca (Tawara).
- Diámetro total: 77 cm.
- Ancho de línea blanca (Tawara): 25 mm.
- Líneas de inicio (Shikiri-sen): 100 x 10 mm.

Dinámica

El objetivo de esta modalidad es empujar al robot oponente fuera del Dohyo (ring).

Sistema de inicio simultáneo

Semáforo de tres luces rojas y señal sonora.

1. Se encienden las luces una por una (intervalo 1 seg).
2. Tras las 3 luces, intervalo aleatorio de 1 a 3 segundos.
3. Inicio: Luces se apagan + sonido (beep).

Sistema de combate

- Rounds: 3 rounds, tiempo total de 3 minutos.
- Punto: Se otorga al empujar al oponente fuera, si el oponente sale solo, o si queda inmóvil por 5 segundos.



- Descanso: 40 segundos entre rounds para limpieza y ajustes.
- Tornillos/piezas < 5g desprendidas no causan pérdida.
- Ganador: Primero en obtener 2 puntos (Yuko).

MODALIDAD 4. DRONES PILOTADOS

Esta modalidad tiene como objetivo evaluar la destreza, precisión y velocidad del piloto humano, así como la eficiencia del diseño técnico del vehículo aéreo.

Equipos

- 2 personas competidoras
- 1 persona asesora por robot

Podrán participar los siguientes tipos de vehículos aéreos no tripulados (VANT):

- Drones comerciales (de fábrica).
- Drones comerciales modificados (alteraciones en chasis, motores o electrónica).
- Drones armados desde cero (ensamblaje de partes comerciales).
- Drones de manufactura propia (diseño e impresión 3D, corte CNC, placas PCB propias).

Características técnicas

Elemento	Descripción
Dimensiones Máximas	60 cm en diagonal
Altura máxima de operación	4 metros (limitado por la red de la arena).
Configuraciones permitidas	Quadcopter, hexacopter, octocopter, VTOL e híbridos.
Iluminación LED	Luces LED instaladas en el contorno de las hélices, en los brazos del dron, o protectores de hélices iluminados.
Colores	Se recomiendan colores de alta visibilidad (Rojo, Verde, Azul, Blanco de alta intensidad).
Baterías	Uso obligatorio de bolsas LiPo Safe para almacenamiento y transporte.
Carga	Solo se permite cargar baterías en las zonas autorizadas (Zona de Pits).



Sistema de seguridad

Para garantizar la integridad de los asistentes, jueces y participantes, todos los drones deberán contar obligatoriamente con un Botón o Interruptor de Paro de Emergencia (Kill Switch).

- Formato: Puede ser un interruptor físico en el radiocontrol, un botón virtual en la aplicación de vuelo, o un switch programable.
- Función: Debe cortar inmediatamente la energía a los motores, forzando un aterrizaje de emergencia o caída libre controlada.
- La ausencia o mal funcionamiento de este sistema durante la homologación impide la participación del equipo.

Restricciones técnicas

Queda estrictamente prohibido el uso, instalación o transporte de los siguientes elementos en el dron:

- Materiales peligrosos, tóxicos o corrosivos.
- Objetos cortantes expuestos (las hélices deben ser estándar; se recomiendan protectores).
- Lanzallamas, pirotecnia o generadores de humo.
- Láseres de alta potencia que representen riesgo ocular (Clase 3B o superior).
- Explosivos o proyectiles no autorizados.
- Sistemas de interferencia de radiofrecuencia (RF Jammers) o uso de frecuencias ilegales no reguladas por el IFT.
- Goggles FPV, lentes FPV, dispositivos de realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), headsets, visores inmersivos o cualquier pantalla tipo FPV que aisle la vista del piloto del entorno físico.

Circuito de competencia

El circuito estará inspirado en competiciones indoor (tipo TMR/IMAV) y constará de:

- Arcos y Puertas: Estructuras de PVC o tela que el dron debe atravesar.
- Columnas (Slalom): Postes verticales para maniobras de zig-zag.
- Zonas de Precisión: Áreas donde el dron debe mantener un vuelo estacionario (hovering) por 3 segundos.
- Aterrizaje Final: Plataforma (Helipad) de 1x1 metro.

Dinámica

Los participantes deberán pilotar su dron para completar un circuito aéreo preestablecido, atravesando obstáculos, realizando maniobras de precisión y aterrizando correctamente en la plataforma final, todo esto en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de penalizaciones.

Antes de competir, cada equipo deberá pasar por la mesa de jueces para una inspección técnica exhaustiva, donde se revisará lo siguiente:



1. Estructura y Frame: Rigidez y ausencia de piezas sueltas.
2. Hélices: Revisión de hélices dañadas, rotas o mal ajustadas (deberán ser reemplazadas).
3. Baterías: Estado físico y sujeción correcta.
4. Iluminación: Verificación del encendido de LEDs.
5. Control y Comunicación: Enlace estable entre transmisor y receptor.
6. Seguridad: Prueba física del Failsafe (pérdida de señal) y del Botón de Paro de Emergencia.
7. Vuelo de prueba: Revisión de estabilidad básica y ausencia de vibraciones peligrosas.

Sistema de vueltas y cronometraje

- Vueltas: El Juez Principal definirá el día del evento si el circuito constará de 1, 2 o un máximo de 3 vueltas continuas, dependiendo de la cantidad de equipos inscritos.
- Cronometraje: El tiempo inicia cuando el dron despegue de la plataforma inicial y se detiene cuando los motores se apagan sobre la plataforma de aterrizaje final.
- Tiempos máximos: Se establecerá un tiempo límite de 3 minutos por intento. Si no se completa el circuito, se registrará la distancia avanzada.
- Reinicios: Se permitirá 1 reinicio por equipo en caso de falla técnica antes de cruzar el primer obstáculo.

El operador podrá visualizar telemetría, cámara del dron, monitoreo de vuelo y video en tiempo real, únicamente a través de:

- La pantalla integrada en el radiocontrol.
- Un dispositivo móvil o tableta montado/conectado al control.
- El piloto debe mantener en todo momento la visión directa del dron en la arena física. Dependiendo exclusivamente de la pantalla resultará en penalización.

Sistema de evaluación

La calificación final se calculará sobre una base de 100 puntos, distribuidos de la siguiente manera:

Criterio	Descripción	Puntaje Máximo
Tiempo	Completar el circuito en el menor tiempo posible.	40 puntos
Precisión	Atravesar obstáculos limpiamente sin omitir ninguno.	20 puntos
Estabilidad	Control fluido, sin movimientos erráticos o caídas.	15 puntos



Seguridad	Cumplimiento de normas, uso de LEDs, y pilotaje seguro.	15 puntos
Diseño Técnico	Calidad del ensamblaje, cableado y presentación del dron.	10 puntos

Criterios de desempate y bonificaciones

En caso de empate en la puntuación total, se otorgarán +10 puntos extra al equipo cuyo dron sea de manufactura propia.

- Definición de Manufactura Propia: Se considera manufactura propia cuando el chasis ha sido diseñado y fabricado desde cero (impresión 3D, corte láser, fibra de carbono) y ha realizado la integración electrónica por su cuenta.
- Integración mínima: Se requiere demostrar una integración técnica superior al 51% (no aplica para drones comerciales tipo DJI, Holy Stone, etc., aunque estén modificados).

Jueces y penalizaciones

El evento contará con un Juez Principal (autoridad máxima en la arena) y un Comité Técnico. Sus decisiones en pista son inapelables. Solo se revisarán protestas formales documentadas al final de la ronda.

- Penalizaciones (Resta de puntos o tiempo extra):
- Tocar un obstáculo levemente: +5 segundos.
- Omitir un obstáculo: +15 segundos.
- Apagar los LEDs durante el vuelo: -10 puntos de seguridad.
- El piloto saca un pie del área de pilotaje: -5 puntos.

Causas de descalificación inmediata

Un equipo será descalificado y retirado de la arena si incurre en:

- Pérdida total de control del dron.
- Impacto peligroso contra la red de seguridad, jueces o infraestructura.
- Uso comprobado de Googles FPV o sistemas inmersivos.
- No contar con el botón de paro de emergencia (Kill Switch) funcional.
- Vuelo fuera de los límites de la arena (superar los 4 metros de altura).
- Generar interferencia inalámbrica intencional a otros equipos.
- Desobedecer las instrucciones directas del Juez Principal.

Zona de pits

Se asignará un área fuera de la arena para mantenimiento. Las reglas de esta zona son:

- Zonas de reparación: Uso exclusivo para ajustes mecánicos y de software.
- Soldadura: El uso de cautines está permitido solo sobre tapetes de silicón. Es obligatorio el uso de protección ocular durante soldaduras o cortes.



- Carga de baterías: Solo en estaciones designadas, siempre dentro de bolsas LiPo Safe y bajo supervisión humana constante.
- Pruebas técnicas: Prohibido encender motores con hélices puestas en la zona de pits. Las pruebas de giro deben hacerse sin hélices.

IX. INTERPRETACIÓN Y SITUACIONES NO PREVISTAS

La interpretación de las disposiciones contenidas en la presente Convocatoria, así como la atención y resolución de los casos no previstos en la misma, corresponderá al área responsable del Consejo Veracruzano de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico (COVEICYDET).

El área responsable tendrá la facultad de emitir criterios complementarios, aclaraciones, ajustes operativos y medidas extraordinarias que resulten necesarias para garantizar el adecuado desarrollo del torneo, la seguridad de las personas participantes, la equidad de la competencia y el cumplimiento de los objetivos de la presente Convocatoria.

La participación en la presente Convocatoria implica la aceptación total de las bases, lineamientos, procedimientos y resoluciones que emita el COVEICYDET a través del área responsable, durante el desarrollo del proceso de registro, evaluación, competencia y premiación.

XII. CONFIDENCIALIDAD Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN

La información que se reciba con motivo de la presente Convocatoria estará sujeta a lo dispuesto por la Ley General de Transparencia y Acceso a la Información Pública, Ley 875 de Transparencia y Acceso a la Información para el Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave, Ley General de Datos Personales y Ley 316 de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados para el Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave.

El COVEICYDET establecerá los mecanismos necesarios para asegurar la confidencialidad de la información contenida en las propuestas presentadas, tanto en la fase de revisión como de seguimiento, siempre y cuando se considere información de carácter confidencial en términos de las leyes aplicables a la materia.

RESPONSABLES DEL PROGRAMA

Dra. Jéssica Geraldine Villatoro Hernández



**POR AMOR A
VERACRUZ**

Jefa de la División de Desarrollo Tecnológico del COVEICYDET
Correo electrónico: gwillatoro@coveicydet.gob.mx
Tel: (228) 841 3670, 841 9773 Extensión 118

Mtro. Eliseo Escobedo Mota
Consultor de Vinculación
Correo electrónico: escobedo@coveicydet.gob.mx
Tel: (228) 841 3670, 841 9773 Extensión 118

ENLACE TÉCNICO

Mtro. Itzan Balam Avendaño Roa
Correo electrónico: maya1671@hotmail.com
Horario de atención: lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y 15:00 a 17:00 horas.

Los términos de la presente Convocatoria se emiten en congruencia con lo establecido en la Ley de Ciencia y Tecnología y demás disposiciones aplicables en la materia. Los resultados de las evaluaciones sólo podrán ser cuestionados en el marco que se señala en la presente Convocatoria y disposiciones aplicables.

Xalapa, Veracruz, 29 de mayo de 2026.

AVISO DE PRIVACIDAD SIMPLIFICADO DE LA COPA FUTBOTMX VERACRUZ 2026

El Consejo Veracruzano de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico, es el responsable del tratamiento de los datos personales que nos proporcione.

Los datos personales que recabamos de usted, los utilizaremos para las finalidades siguientes: a) Integrar registros de beneficiarios, b) generar datos estadísticos, c) generar reporte técnico, d) generar reporte financiero y e) auditorías. Asimismo, se informa que no se efectuarán tratamientos adicionales.

Le informamos que sus datos personales son compartidos con:

Destinatario de los datos personales	País	Finalidad
Gobierno del Estado de Veracruz	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
Secretaría de Educación de Veracruz	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
Secretaría de Finanzas y Planeación	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
Órgano de Fiscalización Superior del Estado de Veracruz	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
Despachos externos habilitados por la Contraloría General del Estado de Veracruz	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas
SECIHTI	México	Informes técnicos, reportes y estadísticas

Puede consultar el aviso de privacidad integral en:

<https://ciencia.covecyt.gob.mx/wp-content/uploads/2026/05/Aviso-de-Privacidad-Integral-COPA-FUTBOTMX-VER-2026.pdf>

