

WOC PRIME 2026

REGLAMENTO OFICIAL

League Master Club

Torneo fundacional
25 de octubre de 2026
Guadalajara, Jalisco

VERSIÓN 1.0 | AGOSTO 2026
WOC BY INNADEMY

Control del documento

Documento	Reglamento Oficial de League Master Club
Edición	WOC Prime 2026 – Torneo fundacional
Versión	1.0
Publicación	Agosto de 2026
Evento	25 de octubre de 2026
Sede	Guadalajara, Jalisco – sede por anunciar
Organización	WOC, una iniciativa de Innademy
Ámbito	League Master Club para pilotos de 13 a 22 años

Este documento regula League Master Club en WOC Prime 2026. League Master One y WOC 4 ALL se rigen por convocatorias y reglamentos independientes.

Índice

1. Disposiciones generales 4

2. Clubes y participantes 5

3. Arena y criterio de eliminación 6

4. Reglamento técnico del robot 7

5. Homologación 8

6. Desarrollo de un encuentro 9

7. Tiempo, marcador y desempate 10

8. Sistema de competencia en Prime 11

9. Arbitraje y sanciones 12

10. Operación y disposiciones finales 13

A. Ficha técnica y lista de salida 14

1. Disposiciones generales

- 1.1 Objeto.** El presente reglamento establece las condiciones deportivas, técnicas y operativas de League Master Club durante WOC Prime 2026.
- 1.2 Naturaleza de la modalidad.** League Master Club es una competencia de robótica por control remoto entre clubes. La conducción, la estrategia, la continuidad de la alineación y el juego limpio determinan el resultado.
- 1.3 Ámbito de aplicación.** Estas disposiciones obligan a clubes, pilotos, coaches, responsables, jueces y personal técnico desde la acreditación hasta la conclusión del evento.
- 1.4 Autoridad organizadora.** WOC designará a la Dirección de Competencia, al Juez Principal, a los jueces de arena y al equipo de homologación. Sus funciones deberán ejercerse con imparcialidad y quedar sujetas a este reglamento.
- 1.5 Documentos complementarios.** La convocatoria, el horario oficial, los comunicados técnicos y cualquier adenda publicada por WOC forman parte del reglamento. Una adenda solo podrá emitirse por seguridad, claridad técnica o necesidad operativa y deberá comunicarse a todos los clubes.
- 1.6 Aceptación.** El registro y la participación implican conocer y aceptar estas reglas, así como las decisiones arbitrales adoptadas dentro de las facultades aquí previstas.

Definiciones esenciales

Término	Definición
Club	Unidad competitiva registrada con identidad institucional o independiente.
Alineación	Conjunto de dos turnos disponibles para un club.
Turno	Oportunidad competitiva asignada a un piloto y a un robot homologado.
Duelo	Enfrentamiento entre los dos robots activos dentro de la arena.
Punto	Resultado obtenido al eliminar los dos turnos de la alineación rival.
Encuentro	Partido completo de dos periodos entre dos clubes.

2. Clubes y participantes

2.1 Elegibilidad. Podrán participar pilotos que tengan entre 13 y 22 años cumplidos el 25 de octubre de 2026

2.2 Origen del club. Un club puede representar a una secundaria, preparatoria, universidad, academia, institución educativa o equipo independiente. La afiliación institucional no es obligatoria.

2.3 Integración. Cada club registrará uno o dos pilotos, un coach o responsable y uno o dos robots. Ningún participante podrá representar a dos clubes dentro de la misma edición.

2.4 Configuración mínima. Un solo piloto y un solo robot pueden cubrir los dos turnos de la alineación. Dos pilotos pueden compartir un robot y un piloto puede utilizar dos robots, siempre que todos los robots estén homologados.

2.5 Coach o responsable. Es la persona autorizada para acreditar al club, entregar la alineación, recibir comunicaciones, solicitar revisiones y representar al equipo ante la organización. No podrá operar controles durante un duelo, salvo que también esté registrado como piloto elegible.

2.6 Menores de edad. Los pilotos menores de 18 años deberán presentar las autorizaciones solicitadas por WOC y permanecer bajo responsabilidad de su madre, padre, tutor o coach autorizado.

2.7 Cambios de plantilla. Los cambios podrán realizarse hasta el cierre de registros. Después de esa fecha, WOC solo evaluará sustituciones por causa justificada y antes de la acreditación del club.

2.8 Conducta. Pilotos y coaches deberán respetar a rivales, jueces, público, instalaciones y equipo técnico. La conducta ofensiva, intimidatoria o antideportiva será sancionada.

Cupo máximo de Prime: 20 clubes. La inscripción corresponde al club completo e incluye hasta dos pilotos, un coach y hasta dos robots homologados.

3. Arena y criterio de eliminación

- 3.1 Superficie oficial.** La arena fundacional será una plataforma cuadrada negra de 1 x 1 metro, colocada a nivel del suelo y con el logotipo de Innademy en el centro.
- 3.2 Área válida.** La superficie superior de la plataforma constituye el área de competencia. Las líneas o marcas colocadas por WOC serán referencias de inicio y no modificarán el límite exterior.
- 3.3 Posición inicial.** Cada robot deberá colocarse dentro de la zona indicada por el juez y permanecer inmóvil hasta la señal oficial de inicio.
- 3.4 Salida completa.** Un robot queda eliminado cuando la totalidad de su estructura ha cruzado el límite exterior y deja de permanecer apoyada sobre la superficie superior de la arena. Levantar un robot dentro del perímetro no constituye por sí solo una salida. La causa no modifica la decisión: también cuenta cuando el robot sale por su propio movimiento.
- 3.5 Confirmación.** La eliminación se confirma cuando el robot rival permanece en contacto con la arena durante tres segundos continuos después de la salida completa. El conteo corresponde exclusivamente al juez.
- 3.6 Salida simultánea.** Si ambos robots salen sin que uno permanezca dentro durante los tres segundos requeridos, no se consume ningún turno. El duelo se repetirá con los mismos turnos activos.
- 3.7 Inmovilidad.** Si ambos robots permanecen sin movimiento competitivo significativo durante diez segundos, el juez podrá ordenar un reinicio con los mismos turnos. El reloj continuará, salvo que el Juez Principal determine una pausa por seguridad o falla de la arena.
- 3.8 Intervención física.** Nadie podrá tocar la arena o los robots durante un duelo. Solo el personal arbitral podrá intervenir por seguridad, reinicio o confirmación de una salida.

Especificación	Valor oficial
Forma	Cuadrada
Dimensiones	1 x 1 metro
Color	Negro
Instalación	Plataforma colocada a nivel del suelo
Identidad	Logotipo de Innademy al centro
Eliminación	Salida completa y rival dentro durante 3 segundos

4. Reglamento técnico del robot

4.1 Tipo de robot. Se permite cualquier plataforma controlada a distancia, comercial o desarrollada por el club, que cumpla íntegramente la homologación.

4.2 Peso máximo. El robot no podrá exceder 1,000 gramos. El pesaje incluye batería, carcasa, accesorios y cualquier elemento utilizado durante el encuentro.

4.3 Dimensiones máximas. El robot deberá permanecer dentro de 30 x 30 x 30 centímetros durante toda la competencia. Ningún mecanismo podrá desplegarse fuera de ese volumen.

4.4 Control. Se permite cualquier sistema de control remoto seguro. El piloto deberá conservar el mando directo del desplazamiento. Las funciones automáticas de seguridad o estabilización son válidas si no sustituyen la conducción principal.

4.5 Comunicación. El sistema no podrá interferir con robots, controles, redes o comunicaciones de terceros. WOC podrá solicitar cambio de canal, frecuencia, receptor o control cuando exista riesgo de interferencia.

4.6 Elementos permitidos. Se permiten defensas, cuñas, superficies de empuje, tracción mediante ruedas u orugas y mecanismos de elevación no lesivos, siempre que sean romos, permanezcan dentro de las dimensiones y no dañen al rival o a la arena.

4.7 Elementos prohibidos. Quedan prohibidos mecanismos diseñados para perforar, cortar, quemar, golpear con energía peligrosa, adherirse, anclarse, lanzar objetos, derramar sustancias, producir humo o interferir deliberadamente con el control rival.

4.8 Baterías y energía. Las baterías deberán estar protegidas y firmemente sujetas. No se permitirán conductores expuestos, fugas, sobrecalentamiento, deformación o cualquier condición que comprometa la seguridad.

4.9 Identificación. Cada robot deberá corresponder al nombre y al club registrados. WOC podrá colocar una etiqueta o sello de homologación que deberá conservarse visible.

LMC no utiliza robots proporcionados por WOC. Cada club presenta su propio robot RC y conserva la responsabilidad sobre su operación, mantenimiento y seguridad.

5. Homologación

5.1 Carácter obligatorio. Todo robot deberá aprobar la homologación antes de ingresar a una arena oficial. Registrar un robot no equivale a homologarlo.

5.2 Revisión mínima. El equipo técnico verificará peso, dimensiones, integridad, batería, mecanismos, sistema de control, paro seguro e identificación.

5.3 Prueba funcional. WOC podrá solicitar encendido, desplazamiento, activación de mecanismos y demostración del sistema de paro antes de aprobar el robot.

5.4 Dos robots. Cuando un club registre dos robots, cada unidad será homologada por separado. La aprobación de uno no se extiende al otro.

5.5 Modificaciones. Cualquier cambio que afecte peso, dimensiones, batería, estructura, mecanismo o control deberá declararse y podrá exigir una nueva revisión.

5.6 Inspección extraordinaria. El Juez Principal podrá ordenar una revisión en cualquier momento cuando exista una duda razonable sobre seguridad, cumplimiento o interferencia.

5.7 Reparaciones. Las reparaciones se realizarán fuera de la arena. El robot reparado deberá conservar las especificaciones homologadas y presentarse nuevamente cuando el cambio sea relevante.

5.8 Incumplimiento. Un robot que no apruebe o pierda la homologación no podrá competir hasta corregir la causa y recibir autorización expresa del equipo técnico.

Lista de revisión

Peso total igual o menor a 1,000 g.

Volumen máximo permanente de 30 x 30 x 30 cm.

Control remoto estable y sin interferencias.

Batería protegida y estructura segura.

Ausencia de mecanismos lesivos o de adhesión.

Nombre, club y robot coincidentes con el registro.

6. Desarrollo de un encuentro

- 6.1 Alineación.** Antes del encuentro, cada coach declarará el orden de sus dos turnos y la relación piloto-robot. El orden podrá modificarse durante el descanso y deberá comunicarse al juez antes del segundo periodo.
- 6.2 Inicio.** Los primeros turnos se colocarán en sus zonas asignadas. Los robots permanecerán inmóviles hasta la señal del juez y comenzarán simultáneamente.
- 6.3 Primer duelo.** Un robot de cada club permanece activo. Cuando uno queda eliminado, consume su turno y el robot ganador permanece dentro de la arena.
- 6.4 Relevo.** El club que perdió el duelo activará su siguiente turno. Dispondrá de hasta veinte segundos para colocar el robot desde la autorización arbitral. El reloj de competencia continuará.
- 6.5 Obtención del punto.** Cuando un club elimina los dos turnos rivales, obtiene un punto. El marcador se actualiza y ambas alineaciones recuperan sus dos turnos.
- 6.6 Reinicio después de punto.** Los clubes regresarán al primer turno declarado para el periodo en curso. La colocación deberá realizarse sin reparación, modificación o cambio no autorizado.
- 6.7 Un solo robot.** Cuando el mismo robot cubra ambos turnos, podrá reingresar después de su primera eliminación. El club deberá recuperarlo y colocarlo dentro del tiempo de relevo, sin efectuar reparaciones dentro del área de competencia.
- 6.8 Falla técnica.** Una falla no detendrá automáticamente el reloj. Si el robot no puede presentarse dentro del tiempo de relevo, el turno se considerará perdido. El juez solo pausará por seguridad, falla de la arena o causa ajena a los clubes.
- 6.9 Descanso.** Durante los tres minutos de descanso se permiten cambio de orden, cambio entre robots homologados, sustitución de batería y reparación. Toda modificación seguirá sujeta a homologación.

Secuencia	Acción
01	Entran los primeros turnos de ambos clubes.
02	El robot eliminado consume su turno.
03	Entra el siguiente turno; el ganador permanece.
04	Eliminar los dos turnos rivales concede un punto.
05	Se restauran ambas alineaciones y continúa el marcador.

7. Tiempo, marcador y desempate

7.1 Duración. Cada encuentro se compone de un primer periodo de cinco minutos, un descanso de tres minutos y un segundo periodo de cinco minutos.

7.2 Reloj. El reloj correrá de forma continua dentro de cada periodo. Solo el Juez Principal podrá detenerlo por seguridad, falla de la arena, interferencia externa o error arbitral comprobable.

7.3 Marcador abierto. No existe límite de puntos. Cada eliminación completa de los dos turnos rivales suma un punto al marcador del club.

7.4 Resultado. Al terminar el segundo periodo gana el club con más puntos. En las rondas de clasificación se permite el empate.

7.5 Encuentros eliminatorios. Si un encuentro de eliminatoria termina empatado, se jugará un periodo adicional de dos minutos con las alineaciones completas.

7.6 Eliminación de oro. Si persiste el empate después del periodo adicional, cada club elegirá un turno. La primera eliminación válida decidirá el encuentro. Una salida simultánea obligará a repetir el duelo.

7.7 Registro oficial. El marcador, las sanciones y el resultado serán asentados por la mesa de competencia. El coach deberá revisar el registro al concluir el encuentro.

Bloque	Duración	Condición
Primer periodo	5 minutos	Marcador abierto
Descanso	3 minutos	Reparación y cambio de orden
Segundo periodo	5 minutos	Continúa el marcador
Tiempo extra	2 minutos	Solo en eliminatorias empatadas
Definición	Sin tiempo fijo	Primera eliminación válida

Formato oficial del encuentro: 5 | 3 | 5. Los bloques operativos ordinarios se programarán en ventanas de quince minutos.

8. Sistema de competencia en Prime

8.1 Cupo. WOC Prime tendrá un máximo de veinte clubes. La competencia se realizará con los clubes confirmados al cierre de registros.

8.2 Rondas iniciales. Cada club disputará un mínimo de dos encuentros oficiales antes de las eliminatorias.

8.3 Puntos de clasificación. Una victoria concede tres puntos de tabla, un empate concede un punto a cada club y una derrota no concede puntos.

8.4 Criterios de posición. La tabla general se ordenará por: puntos de clasificación; diferencia entre puntos anotados y recibidos; puntos anotados; menor cantidad de sanciones; resultado directo, cuando sea aplicable; y sorteo oficial como último recurso.

8.5 Clasificación. Los ocho clubes mejor ubicados avanzarán a cuartos de final. Los cruces serán 1 contra 8, 4 contra 5, 2 contra 7 y 3 contra 6.

8.6 Eliminatorias. Los ganadores avanzarán a semifinales y después a la final. Los clubes derrotados en semifinales disputarán el tercer lugar.

8.7 Ajuste por participación. Si el número final de clubes exige un sistema distinto, WOC publicará los cruces antes del inicio y conservará, en la medida operativamente posible, los dos encuentros garantizados.

8.8 Camino a Finals. Los clubes participantes en Prime recibirán 50 % de descuento en la inscripción a WOC Finals, sujeto a la convocatoria correspondiente.

Etapas	Contenido
Ronda 01	Primer encuentro oficial de cada club.
Ronda 02	Segundo encuentro y cierre de la tabla general.
Top 8	Cuartos de final.
Top 4	Semifinales.
Cierre	Tercer lugar, final y premiación.

9. Arbitraje y sanciones

9.1 Autoridad en arena. El juez de arena dirige el encuentro. El Juez Principal resuelve situaciones no previstas, coordina revisiones y confirma sanciones de gravedad.

9.2 Principio de proporcionalidad. Las medidas podrán consistir en advertencia, pérdida de turno, punto para el rival, derrota del encuentro, exclusión de un robot o descalificación del torneo, según gravedad, intención y reincidencia.

Conducta	Respuesta arbitral base
Salida antes de la señal	Primera vez: advertencia y reinicio. Reincidencia: pérdida del turno activo.
Contacto no autorizado con robot o arena	Pérdida del turno activo; podrá escalar si altera el resultado.
Exceder el tiempo de relevo	Pérdida del turno que debía ingresar.
Control operado por persona no registrada	Pérdida del turno y revisión de la alineación.
Modificación no homologada	Retiro del robot hasta nueva homologación; posible pérdida de turno o encuentro.
Interferencia deliberada	Derrota del encuentro o descalificación del torneo.
Mecanismo peligroso o daño intencional	Detención inmediata y descalificación, sin perjuicio de responsabilidades por daños.
Conducta ofensiva o intimidatoria	Advertencia, retiro del área o descalificación según gravedad.

9.3 Ventaja indebida. Cuando una infracción altere directamente una eliminación o un punto, el juez podrá restituir turnos, ordenar repetición o conceder el resultado deportivo necesario para reparar la ventaja.

9.4 Daños. Cada club responde por los daños causados mediante acciones prohibidas, negligencia o equipo inseguro. El contacto propio de una competencia de empuje no constituye por sí mismo una infracción.

9.5 Revisión. Solo el coach podrá solicitar revisión al concluir el encuentro y antes de abandonar la zona de competencia. La solicitud deberá identificar la jugada o regla controvertida.

9.6 Protesta formal. Una protesta sobre registro, elegibilidad o resultado deberá presentarse ante la Dirección de Competencia dentro de los diez minutos posteriores al encuentro. La decisión comunicada por la Dirección será definitiva para Prime.

10. Operación y disposiciones finales

10.1 Acreditación. Cada club deberá presentarse en el horario asignado con sus pilotos, coach, robots, controles, baterías y documentación requerida.

10.2 Puntualidad. Un club que no se presente cuando sea llamado contará con cinco minutos para comparecer. Después de ese plazo, WOC podrá registrar derrota por ausencia, salvo causa operativa reconocida por la Dirección de Competencia.

10.3 Equipo personal. Cada club es responsable de robots, controles, herramientas, cargadores y pertenencias. La organización no garantiza reemplazos ni consumibles.

10.4 Carga de baterías. La carga solo podrá realizarse en las zonas autorizadas y bajo supervisión del club. Queda prohibido cargar baterías dentro de la arena o bloquear rutas de circulación.

10.5 Comunicaciones. La sede, los horarios definitivos, las asignaciones y cualquier adenda serán publicados o enviados mediante los canales oficiales proporcionados en el registro.

10.6 Casos no previstos. La Dirección de Competencia resolverá los casos no contemplados utilizando seguridad, igualdad competitiva, continuidad del evento y espíritu deportivo como criterios obligatorios.

10.7 Fuerza mayor. WOC podrá ajustar horarios, arena o sistema de competencia por seguridad, sede, condiciones técnicas o fuerza mayor. Todo ajuste deberá procurar conservar los derechos deportivos adquiridos.

10.8 Vigencia. La versión 1.0 entra en vigor al publicarse y será aplicable a WOC Prime 2026 hasta la emisión de una versión o adenda posterior.

Contacto oficial: woc.innademy.com | angel.romero@innademy.com | WhatsApp +52 33 1692 1633

A. Ficha técnica y lista de salida

Ficha técnica resumida

Elemento	Regla
Modalidad	League Master Club
Edad	13 a 22 años
Club	1-2 pilotos, 1 coach y 1-2 robots
Arena	Cuadrada, negra, 1 x 1 m
Robot	RC, cualquier plataforma homologable
Peso	Máximo 1,000 g
Dimensiones	Máximo permanente de 30 x 30 x 30 cm
Punto	Eliminar los dos turnos rivales
Encuentro	5 min + 3 min + 5 min
Rondas	Dos encuentros garantizados y Top 8

Lista de salida del club

- Registro del club confirmado y datos de contacto vigentes.
- Pilotos dentro del rango de edad y autorizaciones completas.
- Coach o responsable identificado.
- Uno o dos robots listos para homologación.
- Controles, baterías, cargadores y herramientas identificados.
- Orden de los dos turnos definido antes del encuentro.
- Reglamento leído por pilotos y coach.

FIN DEL REGLAMENTO

WOC PRIME 2026 | LEAGUE MASTER CLUB | WOC BY INNADEMY