**1° Torneo Interescolar**

****

**Bases Preliminares**

**El Torneo:**

Por años, los sumobots clásicos de LEGO han sido foco de competencias a lo largo del mundo, arrastrando una alta variedad de públicos incluyendo a niños y adultos. Sin embargo, hemos decidido llevar este deporte al siguiente nivel, añadiendo elementos que disminuyen la aleatoriedad de los resultados y permiten determinar de mejor manera los méritos de un equipo. Los sumobots han llegado a Chile en un formato nunca antes visto, más didáctico, más personalizado, y sin duda más complejo. ¿Crees tener lo necesario?

**Calendario:**

Martes 4 de abril: Se abren las inscripciones. **Cupos Limitados**.

Domingo 30 de abril: Cierre inscripciones

Martes 2 de mayo: Reunión de entrenadores y entrega de materiales. Liberación bases completas.

Sábado 20 de mayo: Día de la competencia.

**Conformación de un equipo:**

Un equipo debe contar con 2 o 3 estudiantes entre 7° básico y IV° medio, acompañados por un entrenador mayor de 18 años. En adelante, tanto los estudiantes como el entrenador serán referidos como “COMPETIDORES” indistintamente. Un entrenador puede contar con más de un equipo, siempre que cada equipo tenga un robot independiente.

La inscripción se realizará por equipo y no por competidor, de manera que la nómina de miembros del equipo pueda ser modificada hasta el día de la competencia a las 9:00 am. Por ello, el entrenador de cada equipo debe presentarse con el comprobante de inscripción a ratificar los miembros de su o sus equipos.

**Dinámica del torneo:**

Al llegar los entrenadores de cada equipo deberán acercarse al módulo de registro a ratificar los participantes de su equipo y retirar las colaciones de la mañana (incluido en el valor de inscripción). Luego serán guiados a su zona de trabajo (pit)

Durante la mañana se realizará una fase clasificatoria que permitirá determinar aquellos equipos que pasan a las copas de oro y plata respectivamente. En esta instancia serán evaluados también el diseño y la estrategia de cada equipo. Posteriormente pasarán al almuerzo (también incluido en el valor de inscripción).

Por la tarde se disputarán las dos copas de manera alternada, comenzando siempre por la de plata. Los equipos que vayan quedando eliminados de las copas tendrán la posibilidad de seguir disputando fuera de competencia los encuentros que deseen en la zona de pits. En ningún caso deben abandonar el recinto antes de la premiación dado que existen premios independientes a los resultados obtenidos en las copas.

**Cronograma del día de competencia:**

|  |  |
| --- | --- |
| Hora | Actividad |
|  |  |
| 9:00 | Llegada Equipos |
| 9:30 | Sorteo Inicial |
| 9:45 | Comienzo Evaluaciones |
| 11:45 | Fase Clasificatoria (Separación en copas) |
| 12:30 | Almuerzo |
| 14:00 | Cuartos Copa Plata |
| 14:30 | Resorteo Copa Plata + Cuartos Copa Oro |
| 15:00 | Resorteo Copa Oro |
| 15:15 | Semifinales Copa Plata |
| 15:30 | Semifinales Copa Oro |
| 16:00 | Finales |
| 16:20 | Premiación |

**Requisitos y costos:**

Para el día de la competencia, un equipo debe llevar su robot armado, al menos un kit de construcción LEGO (EV3, NXT, RCX), un computador portátil con los software necesarios para realizar la programación de este, y una ficha técnica donde se especifiquen tanto los datos del equipo como del luchador (una plana según template).

La inscripción tiene un valor de 25.000 pesos por equipo, independiente de su cantidad de miembros, los cuales no serán reembolsados en caso de que el equipo decline su participación. La modalidad de pago es al contado, hasta 5 días hábiles desde la inscripción, y puede efectuarse vía depósito, transferencia bancaria, efectivo o cheque.

**Materiales:**

El día de la reunión de entrenadores se entregará a cada equipo una versión en papel de la superficie del dojo (pista de competencia), con el fin de que puedan practicar en condiciones similares a las de la competencia real. También se les hará entrega del kit 2000416, que por reglamento deberán incluir en el diseño de su luchador.

**Premios y evaluación:**

La modalidad del torneo sugiere la realización de una ronda clasificatoria y 2 copas de oro y plata respectivamente. Recibirán premio los 3 primeros lugares de la copa de oro y el campeón de la copa de plata. Además se premiarán 4 categorías que son inherentes a los resultados de los combates, y serán deliberados por un equipo de jueces especializados.

1. Premio al diseño mecánico: Para este premio se considerará la velocidad del luchador, su compactibilidad, el carácter innovador del diseño y la efectividad para integrar el pato al modelo.
2. Premio a la estrategia: Se evaluará versatilidad (dos programas pueden significar distintas estrategias), correcto uso de sensores, originalidad, y carisma, entendiéndose este último como el “show” que pueda mostrar un luchador durante el combate fuera de los aspectos técnicos (puede incluir música, mensajes en pantalla, alguna coreografía, entre otros).
3. Premio al peso pluma: Será galardonado aquel luchador que pese a su escueto tamaño demuestre una valiosa participación a lo largo de las rondas del torneo.
4. Premio al counter: Será entregado a aquel equipo que logre adaptar mejor su luchador al o a los competidores para una ronda específica, considerando explícitamente las debilidades del o los rivales.

Se entiende la no entrega de alguno de los premios como el hecho de que no existió ningún equipo que destacase lo suficiente en el área mencionada. Habrán además premios sorpresa por competencias flash.

**Contacto:**

Ante cualquier duda rogamos contactarse a alguno de los siguientes:

