**Quienes Somos:**

LOREM IPSUM

LOREM IPSUM

LOREM IPSUM

LOREM IPSUM

**Cronograma del día de competencia:**

9:00

16:20

**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 (según template).

La inscripción tiene un valor de 18.000 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 o efectivo.

**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.

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 equipo.

**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.

**Recomendaciones:**

**Contacto:**