**Torneo Interescolar de Cubo Rubik**

**Universidad de Santiago de Chile**

En la actualidad, los jóvenes pasan una gran cantidad de horas al día, frente a una pantalla, ya sea el televisor, computador, tablet o celular. El cubo Rubik presenta una alternativa de entretención sana, trayendo de vuelta un juguete de los años ochenta, que no necesita internet ni electricidad, y que ayuda al razonamiento lógico y memoria, apoyando el desarrollo mental de nuestros jóvenes, junto con horas de didáctica entretención.

En virtud de lo anterior, el primer Torneo Interescolar de cubo de Rubik de a Universidad de Santiago en conjunto con Soletta, tiene por objeto principal incentivar a los/las estudiantes secundarios/as en la resolución mediante distintos algoritmos del clásico cubo 3x3x3. En particular, se espera fomentar el interés general por juegos clásicos y que buscan desarrollar y potenciar el desarrollo motor, de memoria y de razonamiento lógico.

1. **Objetivos**
2. Promover el uso del cubo de Rubik en estudiantes secundarios, para apoyar la enseñanza de algoritmos y pensamiento estructurado.
3. Estimular la participación estudiantil haciendo uso del razonamiento visual y espacial a través del Cubo Rubik
4. Fomentar la superación personal a través de la práctica continua de resolución de cubo de Rubik.
5. Que los estudiantes conozcan el funcionamiento de un campeonato de Rubik de nivel internacional avalado por las reglas de la World Cube Association (entidad que regula y ordena todo el funcionamiento de las competencias de cubos de Rubik).
6. Crear cercanía entre los estudiantes secundarios y la Universidad, demostrando a los/las jóvenes que el inicio de estudios superiores puede ser posible.
7. **Fechas del Torneo Interescolar de Cubo Rubik**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Torneo** | **Fecha** | **Cupos** | **Fecha de Inscripción** | **Participantes que pasan a la Final** |
| Clasificatoria 1 | 08 de junio | 160 | Hasta el 31 de mayo | 50 |
| Clasificatoria 2 | 22 de junio | 160 | Hasta el 14 de junio | 50 |
| Final | 27 de julio | 100 | ------ | ------ |

1. **¿Quiénes se pueden inscribir?**

Se pueden inscribir y participar del torneo, todos los estudiantes de primero a cuarto medio de establecimientos municipales, particular-subvencionados y particulares pagados de todo Chile, que tengan tiempo de resolución en cubo 3x3x3 inferior a 5 minutos.

1. **¿Cómo me inscribo?**

Las inscripciones se realizan mediante el formulario oficial en línea ingresando a [www.admision.usach.cl](http://www.admision.usach.cl). La semana anterior a cada competencia se confirmará asistencia mediante contacto telefónico, lo que permitirá realizar corrimiento a lista de espera, si corresponde. Por esta razón es que debes asegurarte de ingresar todos tus datos correctamente en el formulario de inscripción, pues aquel que no sea posible de confirmar su participación, será eliminado de la nómina de participantes y se correrá la lista.

Luego de realizada la inscripción y confirmación de participación en el torneo, se enviará un mail con el cronograma de las actividades.

1. **¿Quiénes forman parte de un campeonato de cubos?**
* Jugadores: todo jugador que esté inscrito para participar.
* Jueces: persona sentada en la mesa de resolución que se preocupa que la ejecución se encuentre dentro de las reglas.
* Scramblers: persona que desordena el cubo de acuerdo a los algoritmos publicados en la WCA.
* Runners: persona que lleva los cubos revueltos a los jueces y entrega los cubos resueltos a los Scramblers.
* Encargado: persona que verifica que todo ocurra dentro de las reglas establecidas.
1. **Reglas básicas:**
* El armado del cubo es individual.
* ***Cada participante debe traer su propio cubo de 3x3x3***, el cual debe estar en buen estado y cumplir con lo siguiente:
	+ El cubo debe tener stickers, tiles o colores pintados lisos y por cada cara de un mismo color.
	+ Cubos Pillow o redondeados no están permitido
	+ Cubos transparentes no están permitidos.
	+ Los cubos deben estar limpios y no tener ninguna marca adicional a la del logotipo.
* Cuando el participante es convocado para competir, debe entregar el cubo resuelto.
* Tiene 15 segundos de inspección.
	+ Juez avisa a los 8 segundos.
	+ Juez avisa a los 12 segundos.
* Una vez soltado el cubo y detenido el timer, no se debe tocar el cubo nuevamente.
* No está permitido el uso de música durante las resoluciones.
* Durante la resolución solo puedes hablar con el juez.
* Es responsabilidad del concursante detener el timer correctamente.
* El público debe situarse a lo menos a 1,5 metros del competidor.
* Penalizaciones:
	+ Cara girada: +2
	+ Cara girada mayor a 45 grados +2.
* Acrónimos importantes:
	+ DNF (Did Not Finish, cubo no resuelto):
		- 2 centros sin tapas.
		- Esquina volteada.
		- Cara girada completamente dos veces.
		- Mas de 17 segundos de inspección.
	+ DNS (Did Not Start, resolución no comenzada)
		- El timer no partió y el competidor no se dio cuenta.
1. **¿Cómo se desarrolla el Campeonato de Cubo de Rubik?**

Cada participante desarrolla 5 resoluciones que siguen los siguientes pasos:

* + - 1. Cuando el participante es convocado, debe entregar su cubo resuelto y completar la siguiente cartilla con sus datos:



* + - 1. El participante, deja su cubo con su cartilla en la mesa de entrega de cubos, dentro de una tapa cubo (que es básicamente un macetero).
			2. Un Runner (persona que lleva los cubos), se lleva su cubo a la sección de Scrambler Land donde es revuelto según los algoritmos oficiales de la WCA (World cube association)
			3. El Runner toma su cubo, se lo entrega al juez que esta esperando en mesa de competición y en voz alta convoca al participante por su nombre.
			4. El participante se sienta en la mesa donde fue llamado.
			5. El participante se alista para comenzar su resolución.
			6. El participante avisa a juez que está listo.
			7. El juez levanta la tapa cubo y comienza la etapa de inspección, el participante cuenta con 15 segundos, para revisar el cubo, el juez le avisa cuando lleva 8 segundos y le solicita comenzar a los 12 segundos, el participante puede comenzar cuando quiera dentro de los 15 segundos de inspección.
			8. El participante realiza su resolución, detiene el timer y deja su cubo en la mesa.
			9. El juez revisa el cubo y según el estado de resolución anota el tiempo en la cartilla del competidor.
			10. Ambos, juez y jugador deben firmar la planilla.
			11. El runner retira el cubo y la cartilla
			12. El participante se devuelve a la zona de espera.
1. **¿Cómo se evalúan los campeonatos?**

Cada participante tiene 5 resoluciones, de las cuales se elimina la mejor y la peor y se promedian los 3 restantes, que es su promedio de presentación para ser rankeado.

Ejemplo:

Jugador: Santiago Mansilla

* Tiempo 1: 30,52
* Tiempo 2: 30,59
* Tiempo 3: 26,28
* Tiempo 4: 25,30
* Tiempo 5: 30,47

Peor tiempo: 30,59

Mejor tiempo: 25,30

Por lo que su tiempo promedio es: (30,52+26,28+30,47)/3 = 29,09

Si un participante obtiene un DNF o un DNS su peor tiempo será DNF o DNS. Si un participante obtiene 2 DNF, su promedio será DNF.

El tiempo máximo para armar el cubo en cada jugada es de 5 minutos.

Los 60 mejores promedios pasarán a una segunda ronda.

En la segunda ronda se escogerán a los 50 estudiantes que pasarán directamente a la **final del 27 de julio.**

1. **Reconocimientos entregados en el Torneo Interescolar de Cubo Rubik**

1er Clasificatoria y 2da Clasificatoria

* **1er lugar:** Medalla de oro, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
* **2do lugar:** Medalla de bronce, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
* **3er lugar:** Medalla de plata, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
* Además se entregará un obsequio de Soletta a los 10 primeros lugares.

Final

* **1er lugar:** Copa y medalla de oro, diploma de participación, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
* **2do lugar:** Copa y medalla de bronce, diploma de participación, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
* **3er lugar:** Copa y medalla de plata, diploma de participación, Set Universidad de Santiago y obsequio Soletta.
1. **Lugar del torneo**

El Campeonato se llevará a cabo en dependencias de la Universidad de Santiago de Chile, lugar que se publicará oportunamente en [www.admision.usach.cl](http://www.admision.usach.cl).