

Términos y condiciones.

*Imagen de referencia. Solo pueden participar en la carrera de autos tipo slot, los niños de padres que tenga vehículos de la marca TOYOTA y que hayan comprado su vehículo en Yokomotor SA. Los niños que pueden participar deben ser inscritos por sus padres en el formulario: <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=3ELfEDjbd06UcAY5zF1lHUEObamLJplPigORzbpuSwZUMUJaVjREUDRVWFhLWDRQRDJXN1NTWINSMy4u> y deben tener mínimo 7 años de edad y máximo 13 años edad. El formato que se utilizará en la competencia es el de **Eliminación directa**. Se entregarán premios sorpresa al 1,2 y 3 puesto, estos premios no pueden ser redimidos en efectivo ni pueden ser canjeados o cambiados.

¿Qué son las pistas de tipo slot?: Estos son circuitos en miniatura donde los autos de se van a mover a través de rieles o “Slots”. Estos autos son controlados por los jugadores mediante mandos que regulan la velocidad de los autos (los autos dan el giro automáticamente).

¿Qué es el “Formato de eliminación Directa” que será utilizado en la competencia? El **Formato de Eliminación Directa** es un sistema de competencia en el que cada competidor se enfrenta en rondas sucesivas y el perdedor queda eliminado de la competencia quedando un único ganador que es el campeón.

Cada competidor tiene la libertad de escoger con que carro quiere competir entre los tres modelos disponibles. Así mismo cada persona recibirá su control remoto. El operador encargado de la pista se va a encargar de explicar a los competidores el funcionamiento del control y de la pista. Para los competidores que deseen ya sea por edad o por incapacidad para poder competir adecuadamente en la pista pueden contar con la ayuda de un adulto.

Reglamento de la Carrera

Inicialmente es necesario establecer unas reglas antes del inicio de cada carrera y durante el transcurso de la carrera siendo **INDISPENSABLE** que sean cumplidas para un funcionamiento adecuado de la pista, buen desarrollo del torneo y por seguridad de los participantes:

1. Lo único que pueden tocar los competidores son los controles, **No** está permitido tocar los carros o la pista por seguridad de los competidores. El competidor que toque los carros o la pista será **Descalificado** de la partida sin

opción a una nueva oportunidad. Esta norma también aplica para los acompañantes de los competidores. **Únicamente** el operador de la pista es la persona que puede tomar los carros y colocarlos en su carril nuevamente.

2. El control es progresivo, es decir entre más se oprima, más rápido va a avanzar el carro sobre la pista; Por supuesto, entre más rápido avance hay mayor riesgo de que el carro se pueda salir de su riel.
3. El inicio de la carrera se dará una vez suene el pito del semáforo o el operador encargado baje la bandera para dar inicio.
4. Durante la carrera **NO** se puede golpear a los demás competidores cuando estos se salen del carril. Si el operador lo nota esto descontará **UNA** vuelta de todas las que realice.
5. Al final de la carrera el operador indicará “última vuelta” o “Pilotos Llegamos a Meta”, en este momento los jugadores deben terminar la vuelta que están realizando y detenerse en la bandera de meta. Si no lo realiza el competidor **Perderá** una vuelta de todas las realizadas.
6. El ganador de la partida será el que haga la mayor cantidad de vueltas en un tiempo máximo de 5 minutos.
7. La competencia se realizará mediante llaves de eliminación directa donde cada llave comprende una competencia de dos carreras (Cada jugador juega en ambos carriles) de 5 minutos dando como ganador al competidor que realice más vueltas sumando ambas carreras.
8. Si por algún motivo se presenta un empate entre el número de vueltas total que realizan los competidores en cada llave, se anotará el tiempo de la mejor vuelta realizada en ambas carreras. Las dos vueltas más rápidas de cada competidor se sumarán y el competidor que **MENOS TIEMPO HALLA DEMORADO EN PISTA AL SUMAR LOS DOS VALORES SERÁ EL GANADOR DE LA LLAVE.**
9. Al llegar a las semifinales los dos ganadores jugaron la gran final y los dos perdedores realizaran una última llave para lograr el tercer puesto de la competencia.
10. Cada resultado se mostrará en vivo a todos los competidores y acompañantes en tiempo real para que la competencia sea completamente transparente.

