







<b>EJEMPLOS DE COMPORTAMIENTO DE EQUIPOS Y MIEMBROS DE EQUIPOS</b>	
	<p>Ayudar a equipos que están iniciando</p> <p>Ser mentores de otros equipos después del evento</p> <p>Crear y compartir materiales de entrenamiento u otros recursos para ayudar a los demás equipos</p>
	<p>Ser mentores de otros equipos durante el evento</p> <p>Aletrar y aplaudir a otros equipos durante las rondas del Juego del Robot</p> <p>Intercambiar conocimientos u otros recursos con otros equipos para ayudarlos durante el evento.</p>
	<p>Escuchar y reconocer las ideas de los demás</p> <p>Mostrar apoyo y aliento a los miembros del equipo que está luchando</p> <p>Ser respetuosos y corteses al interactuar con su equipo, el jurado, coaches, adultos, voluntarios y otros equipos.</p>
<b>Comportamiento que se espera de los equipos, coaches, familiares</b>	
	<p>Que el entrenador solucione, programe o haga ajustes del Proyecto de Innovación, Diseño del Robot o programación del equipo.</p> <p>Jugar bruto, empujarse, tirar cosas.</p> <p>Usar insultos y lenguajes ofensivos, por más que sean “broma”</p>
No se toma ninguna decisión. Se comunica que son comportamientos no esperados y se observa para verificar como continúa la situación	
	<p>Mostrar hostilidad, acciones agresivas hacia los demás, faltar el respeto, insultar.</p> <p>Reaccionar de mala manera en el Juego del Robot, rebordeándose de la victoria o faltándole el respeto al árbitro.</p> <p>Hablar de temar inapropiados o utilizar lenguaje inapropiado</p> <p>Ser incapaz de mostrar que comprenden los Valores FIRST</p>
Se utiliza para decidir si el equipo debiera recibir o no, un premio.	
	<p>Robo, vandalismo, peleas físicas.</p> <p>Evidencia clara de comportamientos abusivos, sean verbales o físicos.</p> <p>Evidencia clara de que un adulto realizó el trabajo del equipo.</p> <p>Intervenciones del adulto que continúan incluso después de una advertencia directa.</p> <p>Evidencia clara de estar haciendo trampa o buscar impactar negativamente en otro equipo.</p>
Comportamientos prohibidos en eventos de FIRST LEGO League. Resulta en la descalificación del equipo. Este equipo no podrá recibir premios ni clasificar para un evento mayor. Los equipos deben ser notificados de la descalificación antes de la ceremonia de premiación.	