



Asociación Deportiva Departamental de Ajedrez de Guatemala

Gens una Sumus

Anexo

ANTI-TRAMPAS

1. Computadora o celular:

- a. Utilizar una computadora o celular con cámara y audio encendidos para la competencia supervisada.
- b. Utilizar únicamente la plataforma **chess.com**, la cual cuenta con sistema de detección de ayudas de software. Los avisos que indique dicha plataforma en utilizar ayuda durante las partidas, el usuario estará sujeto a sanción.
- c. La mala calidad de uso de aparatos obsoletos no justificará cualquier anomalía en las partidas, ya que la mayoría de aparatos modernos son capaces de alojar videollamadas y ejecutar un navegador web simultáneamente.

2. Conexión a internet:

- a. La conectividad a Internet es responsabilidad del jugador, realizar prueba de conectividad antes del juego.
- b. verificar velocidad de Internet con varios servicios en línea gratuitos. El tiempo de ping en Chess.com se puede probar usando el comando "/ ping USERNAME", en cualquier cuadro de chat de Live Chess ubicado en Chess.com/live.
- c. La mala calidad de señal no justificará cualquier anomalía en las partidas.

3. Webcam:

- a. Es obligatorio utilizar cámara web que funcione con buena resolución para que los árbitros y supervisores vean al atleta y sus alrededores.
- b. Los jugadores deben mostrar su área de juego usando su cámara web antes de las partidas y verificar que no hayan entrenadores o espectadores cercanos.

4. Iluminación:

- a. Utilizar iluminación adecuada y uniforme, incluso en las caras de los jugadores. La luz natural puede ser suficiente, pero la iluminación artificial es muy recomendable para la consistencia.
- b. Asegúrese de que usted y sus alrededores sean visibles en la cámara en todo momento.



5. Micrófono:

- a. Obligatorio utilizar un micrófono que funcione. El micrófono puede estar integrado en la computadora o celular. Esto ayudará a garantizar que las comunicaciones en ambas direcciones se entiendan y sean claras para todas las partes.
- b. No tener sonidos ni charla externas en el lugar de juego. El supervisor podrá solicitar apagar o encender los micrófonos.

6. Alta Voces:

- a. Los altavoces deben funcionar y son obligatorios. Debe poder escuchar a los árbitros.
- b. El árbitro puede solicitarle que suba su sonido para observar el ruido que se origina en su audio. Los jugadores deben cumplir con esta solicitud.
- c. Durante la reproducción, **no se permitirán auriculares**. Puedes usarlos antes o después de los juegos.

7. Área de juego:

- a. Su área de juego debe estar libre de todos los dispositivos electrónicos, excepto su computadora de juego o celular.
- b. Todo el software, excepto Zoom y Chess.com, debe tener sus tareas terminadas en el administrador de tareas y no se pueden abrir durante el transcurso del juego.
- c. Se requiere que todas las notificaciones de redes sociales se apaguen antes del comienzo de cada ronda.
- d. Si algún otro jugador por cuestiones de señal debe estar compartiendo el área de juego deben notificarlo antes del inicio de la ronda.
- e. Los jugadores deben estar frente a la cámara en su área de juego y tienen prohibido mirar directamente a los lados (ejemplo ver hacia ventanas, puertas, etc.)
- f. Los jugadores no pueden tener un segundo monitor conectado a su computadora de juego.
- g. Los jugadores no pueden tener notas escritas o material de lectura en su área de juego.
- h. Los jugadores no pueden abandonar la vista de la cámara en ningún momento durante la ejecución del juego. No pueden abandonar el área de juego por ningún motivo y siempre deben estar visibles en la cámara.

8. Otros requisitos técnicos:

- a. Los equipos periféricos o accesorios no mencionados anteriormente, como ratones de computadora, teclados, baterías de computadoras portátiles, pantallas de computadora o cualquier cable que conecte estos accesorios, también son responsabilidad de los jugadores.

- b. En el caso que un accesorio falle durante el transcurso del juego, los jugadores no podrán abandonar el área de juego hasta que el supervisor compruebe la razón o problema en el desarrollo de su partida.
- c. El nombre de usuario de Chess.com de los jugadores debe coincidir con el nombre del atleta y su departamento. Los jugadores en cualquier momento deben compartir toda su pantalla en una videollamada de Zoom a solicitud del supervisor.
- d. Los jugadores deben estar presentes obligatoriamente en la videollamada de Zoom al menos veinte minutos antes del comienzo de cada ronda. En caso de que lleguen tarde, aún estarán sujetos a una verificación completa del juego limpio a discreción del árbitro y del supervisor, lo que puede afectar sus horarios de inicio.
- e. Los jugadores no pueden abandonar la llamada Zoom hasta que sus juegos se hayan completado. Una vez que hayan completado una ronda, podrán abandonar la vista de la cámara hasta que regresen para sus controles de juego limpio previos al juego.
- f. Los jugadores no pueden apagar su cámara hasta que sus juegos se hayan completado. Los jugadores no pueden interrumpir a otros jugadores o hacer ruido innecesario durante la ejecución del juego.
- g. Los jugadores no pueden chatear o enviar mensajes con compañeros u oponentes utilizando la plataforma Chess.com, ya sea en ajedrez en vivo o por chat privado, por cualquier motivo.
- h. Los jugadores deberán notificar al árbitro inmediatamente en caso de que enfrenten un problema técnico.

10. Sanciones

1. Llamada de atención o advertencia (si en las bases se solicita el uso de zoom).

- a. Una desconexión manual de internet (que no sea culpa del servidor).
- b. Apagado de la cámara desde Zoom mediante apagado manual. (que no sea culpa del servidor)
- c. No cumplir con lo indicado en los párrafos anteriores en una primera vez.

2. Perdida de la partida.

- a. Por aviso de la plataforma chess.com de haber recibido ayuda de módulos o software durante su partida.
- b. Por aviso del supervisor o árbitro de haber recibido ayuda externa software durante su partida..
- c. Reincidir en el cumplimiento de los lineamientos indicados con anterioridad.
- d. Interrupción de otros jugadores / hablar durante la partida (en transmisión via zoom).

e. Cualquier ofensa no contemplada en el presente anexo que un jugador haya sido advertido por segunda vez.

3. Expulsión y descalificación

a. Un jugador haya perdido más de dos partidas por sanción.

b. Cualquier ofensa grave puede resultar en la descalificación de todo el torneo, si la decisión es acordada por unanimidad por los supervisores y árbitro del evento.

c. Cualquier violación o falta que se considere grave y no descrita en el presente anexo bajo una evaluación de juego limpio.

AL PARTICIPAR EN EL TORNEO, CADA JUGADOR ACEPTA LO PRECEPTUADO EN LAS PRESENTES BASES Y ANEXOS.