

COPA DE NACIONES

Segundo borrador: Revisado por la Junta Directiva de la FISE, 2 de agosto de 2011

La **Copa de las Naciones** es el Torneo Internacional de Scrabble en Español por equipos. Se disputa cada año en el marco del Campeonato Mundial individual y en la misma sede.

La **Copa de las Naciones** se rige por el siguiente Reglamento:

1. Cada país podrá presentar solamente un equipo, integrado por un máximo de cinco jugadores. Cada equipo abonará al momento de inscribirse un monto de inscripción que será establecido por la Junta Directiva de la FISE con anterioridad a la disputa.
2. Los jugadores de países que no puedan completar un equipo, podrán agruparse en "Equipos Combinados". Si hay más de un equipo de estas características, se procurará que la combinación siga criterios regionales (ejemplo: combinado Andino, combinado Norcenca, etc).
3. El formato de disputa del torneo se definirá teniendo en cuenta la cantidad de equipos inscriptos, procurando la máxima competitividad y justicia deportiva.
 - 3.1 *Contando con hasta 8 equipos participantes, se disputará por el sistema de todos contra todos (siete rondas).*
 - 3.2 *Se procurará, por medio de la organización de equipos combinados, que el número de equipos participantes sea siempre par.*
 - 3.3 *Si hay 10 o 12 equipos participantes, se dividirán en dos zonas que jugarán todos contra todos. El primero de cada zona jugará un match semifinal contra el segundo de la otra y los ganadores de ambas semifinales disputarán el match final (se mantiene el formato de siete rondas).*
 - 3.4 *Para integrar las zonas, se ordenarán los equipos conforme su posición en el Ranking ELO-Naciones y jugarán en la Zona A los equipos ubicados en las posiciones 1, 4, 5, 8, 9 y 12. En la Zona B jugarán los restantes. Si hay dos equipos con igual ELO (sean equipos combinados, países nuevos o porque su acumulación coincide), la ubicación de cada uno en los grupos será decidida por sorteo a realizar durante la reunión técnica previa.*
4. Los cinco integrantes del equipo se ordenarán por orden decreciente de ELO Internacional individual al momento de iniciar la disputa de la Copa. Este orden

no puede alterarse voluntariamente.

5. Cada equipo designará oficialmente un capitán que será el nexo con la organización de la Copa y con la FISE.

6. Hasta diez minutos antes del inicio de cada ronda, los capitanes informarán a la organización la composición de su equipo para el siguiente match. La organización mantendrá esta información en reserva hasta comunicar todos los pareos simultáneamente para evitar cualquier especulación.

7. Para cada match, cada equipo presentará tres jugadores, que ocuparán los tres tableros en orden decreciente del ELO Internacional individual, y se enfrentarán individualmente con los tres integrantes del equipo rival, que seguirán el mismo orden.

8. Ganará el match el equipo que gane al menos dos de las tres partidas en disputa. Si cada equipo gana una partida y la tercera resulta empatada, o bien si las tres partidas resultan empatadas, el match quedará empatado.

9. La Copa de las Naciones será ganada por el equipo que gane más matches. En caso de igualdad, el primer criterio de desempate será la cantidad de partidas individuales ganadas. Si persiste el empate, se aplicará el Sistema Combinado de Desempate.

10. Se establece el sistema ELO-Naciones. El equipo de un país que participe por primera vez en la Copa recibirá un ELO de 2075. A partir de allí fluctuará conforme sus resultados, en base a lo indicado en el sistema Swiss Perfect. Los equipos combinados recibirán siempre un ELO de 2075 al inicio del torneo, pero sus fluctuaciones no se tendrán en cuenta ni integrarán el Ranking Internacional de ELO-Naciones, por cuanto no son representativos y su integración es variable.

11. Las partidas individuales de cada jugador se tendrán en cuenta a los efectos de la

variación de ELO en el Ranking Internacional individual. Los jugadores que participen en la Copa y no estén incluidos en el ELO Internacional, recibirán un ELO inicial de 2075 y fluctuarán a partir de allí. En el orden del equipo que integren, se ubicarán conforme ese ELO.

12. Para todos los aspectos de las partidas propiamente dichas, se aplicará el Reglamento oficial de juego. Cabe aclarar que, si bien se trata de un torneo por equipos, cada partida es absolutamente individual y queda prohibido a otros integrantes del equipo hacer cualquier tipo de comentario sobre otras partidas.

13. El equipo que gane la Copa la recibirá en custodia por un año. Deberá agregar la chapa correspondiente informativa de su título, y entregarla para la disputa al año siguiente en la nueva sede.

14. El equipo que gane la Copa generará una plaza extra para su país, para el Mundial individual y una plaza extra para el Mundial de Duplicada del año siguiente. Si la Copa la ganara un equipo Combinado, se sortearán dos plazas extra entre los países integrantes, con chances proporcionales a la cantidad de jugadores de cada país en el Combinado.

15. Las Asociaciones nacionales de los equipos que resulten primero y segundo recibirán un premio en efectivo que será determinado por la Junta Directiva de la FISE previamente a su disputa. Si un equipo Combinado ganara premio en efectivo, se distribuirá proporcionalmente a las Asociaciones de los jugadores integrantes del Combinado. Se recomienda a las Asociaciones aplicar el importe de este premio a acciones de promoción del juego.

16. Previamente al inicio de la disputa de la Copa se celebrará una reunión de la organización con todos los capitanes para aclarar las cuestiones reglamentarias y organizativas que pudieran surgir y proceder al sorteo del torneo.