

REQUISITOS MÍNIMOS ORGANIZACIONALES Y LOGÍSTICOS

PARA LOS TORNEOS INTERNACIONALES DE SCRABBLE® EN ESPAÑOL

FEDERACIÓN INTERNACIONAL

DE

SCRABBLE® EN ESPAÑOL

(FISE)

2013

1) Bienvenida y despedida del evento

a) Recepción y despedida.

Se sugiere la presencia de algún (os) representante (s) de la delegación anfitriona en el área del evento para el momento de la llegada de las primeras delegaciones, así como para el momento de la despedida de las mismas. Se pretende contribuir con la fluidez de los procesos involucrados en estos actos y al mismo tiempo generar un ambiente de cordialidad y solidaridad.

b) Inauguración y Clausura del evento.

Para la inauguración tener organizada una reunión de recepción en la que el Presidente de la FISE y Coordinador/Presidente de la organización local ofrezca palabras de bienvenida, se hagan los reconocimientos que correspondan, se refresque la agenda, se especifiquen los premios a otorgar, se presenten las delegaciones. Adicionalmente, el acto ofrecerá a los participantes la oportunidad de conocerse e interactuar informalmente. Para la clausura se recomienda tener organizada una reunión de despedida en la que el Coordinador/Presidente de la organización local ofrezca palabras de despedida, sean entregados los premios, anunciada la sede del próximo mundial, se entregue el testigo y el Presidente de la FISE de unas palabras de agradecimiento. Esta actividad estará orientada a compartir las experiencias vividas durante el torneo.

2) Sede del Torneo y Acceso

a) Ubicación de la sede del Torneo.

El Torneo debe realizarse en un área lo más cercana posible al lugar de alojamiento de los jugadores. En este sentido las actividades del Torneo estarán centralizadas en un hotel o club que ofrezca simultáneamente alojamiento y facilidades de salones de reuniones con servicios propios de inmobiliario, refrigerios y material audiovisual.

b) Transporte.

La sede del evento debe estar cercana a aeropuertos y estaciones de transporte público como autobuses, taxis y trenes. Una regla de utilidad es considerar que los puntos de llegada principales no estén a más de una hora de camino de la sede del Torneo.

El sistema de transporte debe ser seguro, accesible y económico, con el fin de trasladar a los participantes lo más pronto posible y sin contratiempos al punto de destino. Se recomienda que la delegación anfitriona organice y coordine su propio sistema de transporte para uso exclusivo de los participantes al evento. En su defecto, ofrecer la información básica y más completa posible sobre alternativas de transporte.

3) Espacios Físicos

a) *Recinto o Área de Torneo.*

La sala de juego debe ser un salón cerrado que reúna las siguientes condiciones:

- Espacioso.- Las dimensiones recomendadas del recinto están tabuladas en la tabla 1 y 2 en función del número de participantes. El área deberá permitir la colocación de tantas mesas como indique la mitad del número total de participantes, separadas entre sí por un espacio de 80 cms., para la libre circulación de monitores. Igualmente, deberán estar separadas de la mesa de jurado y comité técnico aproximadamente unos 3 mts. El área del jurado y comité técnico estará conformada por una mesa principal donde ejercerán sus funciones y una mesa adicional con las mismas dimensiones para la colocación de material extra y papelería. Adicionalmente el salón debe disponer de un espacio para un número limitado de observadores.

Para que el salón quede más holgado, a estas áreas se le puede sumar un 10 % del total. Ej.: en la tabla 1, al total para 25 mesas de 105 m², se le sumarían 10,5 m², obteniendo un gran total de 115,50 m² (Ver tablas 1 y 2)

- Iluminación.- La iluminación natural o artificial (200 lux) debe ser excelente a cualquier hora del día. Se debe evitar la incidencia directa de los rayos solares dentro de la sala sin comprometer la efectividad de la iluminación.
- Temperatura y ventilación.- El lugar debe ser fresco, con buena ventilación, evitando corrientes de aire (máximo 2m/seg) que puedan interferir con el normal desenvolvimiento de la actividad. La temperatura debe mantenerse constante (promedio de 24°C) dentro de los límites de confort biológico 22 a 26°C.
- Conexiones eléctricas.- Deberán existir 3 conexiones eléctricas para la instalación de computadoras, impresoras u otro material electrónico de apoyo en la mesa de jurado.
- Internet.- Deberán existir conexiones directas a internet o en su defecto conexiones inalámbricas para la consulta en línea y transmisión de las partidas.
- Ruidos.- Es importante que los ruidos (no más de 50dB) de origen externo a la sala de juego, puedan ser neutralizados para evitar distracciones que desconcentren a los participantes durante el partido.
- Restricciones dentro de la sala de juego.- Para el desarrollo normal del evento:
 - Se prohíbe fumar.

- Se prohíbe ingerir alimentos o bebidas.
- Conversaciones durante el transcurso de las partidas.
- Uso de celulares, beepers, tablets o cualquier otro dispositivo parecido.
- La cartelera informativa que publica los resultados del torneo o información relativa al evento, no debe estar dentro de esta área ni tan cerca de la puerta de entrada de manera que no obstaculice el acceso.

**Tabla 1. Dimensiones del área de juego para el Torneo Clásico,
Copa Mundial, Extra, Regional:**

JUGADORES	MESAS	ÍNDICE x MESA	TOTAL
50	25	4,20 m ²	105 m ²
74	37	4,20 m ²	155,40 m ²
100	50	4,20 m ²	210 m ²
124	62	4,20 m ²	260 m ²

Tabla 2. Dimensiones del área de juego para el Torneo Duplicado:

JUGADORES	MESAS	ÍNDICE x MESA	TOTAL
50	50	3,40 m ²	170 m ²
74	74	3,40 m ²	251,60 m ²
100	100	3,40 m ²	340 m ²
124	124	3,40 m ²	421,60 m ²

b) Áreas de Esparcimiento o Recreación.

Espacio cerrado o abierto, separado del Área de Torneo por algún medio que permita el esparcimiento del participante u otros miembros, sin interrumpir el torneo en curso. Permitido fumar estrictamente en una zona asignada para esta actividad. También será posible ingerir

alimentos o bebidas, charlar, así como publicar los resultados o cualquier otra información relativa al evento.

Debe haber disponible mesas y sillas para el equipo de transmisión del partido final del torneo, para refrigerio, para el esparcimiento de los participantes, acompañantes o público general y para la exposición/venta de artículos.

Los sanitarios, tanto masculino como femenino, deberán estar ubicados lo más cerca posible al área de juego y áreas adyacentes. Igualmente, deben contar con las suficientes piezas sanitarias, mínimo 2 de cada una (urinario, W.C. y lavamanos).

4) Mesas / Sillas

a) Mesas.

- Las mesas para los participantes deben ser cuadradas, de 80 cms. x 80 cms, de plástico, madera o metal, de superficie lisa (sin irregularidades o relieves que dificulten la escritura o libre manejo de los objetos sobre ella), estable, que no bascule, con cuatro patas o bases que permitan la cómoda colocación de los pies. Su cantidad deberá ser igual a la mitad del número de participantes.
- La mesa de los directores técnicos tendrá las siguientes dimensiones: 240 cms. de largo x 80 cms. de ancho x 80 cms. de alto, igualmente con superficie lisa, estable, que no bascule, con cuatro patas o bases que permitan la cómoda colocación de los pies.
- La mesa para papelería ubicada también en el área de jueces y comité técnico, tendrá las mismas características y dimensiones que la mesa para los jueces y comité técnico.
- Mesa de refrigerio: una (1) mesa de 240 cms. x 80 cms. x 80 cms.
- Mesa de exposición/venta de artículos: una (1) mesa de 240 cms. x 80 cms. x 80 cms.
- Mesa de esparcimiento: cuatro (4) mesas de 240 cms. x 80 cms. x 80 cms o 3 mesas de 80 cms. x 80 cms. x 80 cms. cada una.
- Mesa de transmisión del juego: una (1) mesa de 240 cms. x 80 cms. x 80 cms.
- Si se quiere cubrir las mesas con manteles, estos deberán ser de un material no sedoso para evitar que resbalen (sobre las mesas) y cortos para que no se enreden en las piernas de los jugadores.

b) Sillas.

Seguras, firmes, estables, resistentes, de plástico o cualquier otro material. El número de sillas será igual al número de jugadores, más siete (7) para el comité técnico y jueces, más dos (2) para la mesa de transmisiones, más dos (2) para la mesa de la FISE, más treinta y dos (32) para la mesa de esparcimiento, más de seis a diez (6 a 10) para los observadores en el área de torneo.

5) Directores Técnicos, Tribunal de Apelaciones, Monitores, Colaboradores

- *a) Director Técnico.* Uno (1). Tiene doble función: Dirección Técnica y Jurado. Debe conocer ampliamente el Reglamento, tener experiencia con el manejo de las distintas aplicaciones o softwares usados en los torneos (Sistema Suizo, Dupmaster, etc.), de reconocido carácter ecuánime e imparcial y no ser jugador activo en el Torneo que dirige. También será

responsable de la moderación del Torneo y de anunciar e informar. Tanto la FISE como la Delegación Anfitriona, serán responsables de la selección de los Directores Técnicos para cada Torneo a celebrarse en el evento (ver Reglamento de Juego).

- *b) Tribunal de Apelaciones.* Mínimo tres (3). De diferentes países y siempre en número impar. Debe conocer ampliamente el Reglamento, de reconocido carácter ecuánime e imparcial y no ser jugador activo en el Torneo que asiste. Tanto la FISE como la Delegación Anfitriona, serán responsables de la selección de los miembros del Tribunal de Apelaciones (ver Reglamento de Juego).
- *c) Monitores.*

Uno (1) por cada seis (6) mesas. Se duplicará el número total de monitores para que trabajen por turno: una mitad en la mañana y la segunda mitad en la tarde.

El monitor debe poder actuar como juez de mesa sólo en los casos relativos a la confirmación de validez o no de una sola palabra consultada por los participantes. Para este efecto, usará el juez lingüístico instalado en los celulares. En caso de tratarse de dos o más palabras consultadas, el monitor llevará la planilla de anotación a los Directores Técnicos para validar la consulta (Ver punto "42. Reclamos" en el Reglamento de Juego, Modalidad Clásica).

6) Seguridad en el evento

a) Relativa a la sede.

Verificar que las instalaciones de la sede del Torneo cuenten con apropiadas condiciones de seguridad como: salidas de emergencia, extintores de fuego, vigilancia, mecanismos de respuesta policial/médica efectiva e inmediata en caso de emergencia.

b) Relativa a la identificación.

Jugadores, monitores, comité técnico, equipos de transmisiones, acompañantes o invitados, deberán portar la correspondiente identificación emitida por la delegación anfitriona al inicio del evento. Esta debe ser portable y visible, con nombres grandes y en letra de imprenta. Se sugiere agregar la delegación que representa (ver Anexo 5: Identificación).

c) Relativa a mecanismos preventivos.

- Recordar públicamente (verbal o con anuncios visibles) "Cuide sus Pertenencias".
- Mantener las puertas de los salones cerradas (con llave) cuando el torneo no esté en curso.
- Estimular una cultura de cuidado/protección mutua mediante el porte de la identificación o gafete, el reconocimiento de individuos ajenos al evento y su comunicación a la delegación anfitriona.
- Establecer una zona o sistema de protección para los artículos de uso general en el Torneo, lejos del alcance del público general.
-

7) Papelería, equipo, instrumental y otros objetos

a) En las mesas de los participantes: se encontrará en cada una de ellas:

- Un (1) tablero de 15 x 15 casillas dispuestas en filas y columnas. Las columnas estarán numeradas del 1 al 15 en la parte superior del tablero; en la parte izquierda del mismo, las

filas estará identificadas en orden alfabético con las letras que van de la "A" a la "O". La estandarización del tipo de tableros es importante: se han estado usando los tableros de Mattel ® Prestige u Original.

- Cien (100) fichas de letras impresas (no en relieve) con su valor asignado, excepto los dos comodines que estarán en blanco (excepción: juego de letras conmemorativas de los 10 años de la FISE, cuyo comodín tiene parte de su logo y el número 10 en su esquina inferior derecha). En caso de poderse detectar el relieve de las letras, se recomienda aplicar una cubierta de algún material transparente y adherible que permita la textura lisa de las mismas.
- Una (1) bolsa para las cien fichas de letras.
- Dos (2) atriles (uno para cada jugador) para desplegar holgadamente, en cada uno de ellos, siete fichas de letras.
- Un (1) reloj de ajedrez (el más usado es el Excalibur®; ver Anexo 6: Relojes). La Delegación Anfitriona estará a cargo de recibir los relojes de la FISE que están bajo la custodia de otras delegaciones asignadas; deberá también, conjuntamente con un miembro asignado por la FISE, corroborar el estado de ellos y que hayan sido entregados. De la misma forma, la Delegación Anfitriona conjuntamente con un miembro asignado por la FISE, devolverá los relojes a sus custodios una vez finalizado el evento. La FISE dispondrá de un inventario actualizado, de la misma forma que la Delegación Anfitriona lo tendrá de un respaldo que documente haber cumplido satisfactoriamente con el proceso.
- Dos (2) planillas de anotación/impugnación (una para cada jugador). En el anverso de la planilla, el participante asentará detalles de la partida y su evolución. Deberá ser firmada por cada uno al final de la partida y entregada al monitor. En el reverso de la misma, estará impresa la planilla de impugnación (Ver Anexo 3: Planilla de Anotación/Impugnación) donde se llevará el récord de las palabras consultadas. Una vez concluido el torneo, las planillas serán devueltas nuevamente a los jugadores. Para evitar que la transparencia del papel de la planilla pueda confundir los datos registrados, es recomendable usar papel bond #24 mate (económico).
- Una libreta de anotaciones o algo similar que permita al jugador tomar notas personales durante el juego.
- Una (1) planilla de distribución de letras, colocadas sobre el tablero y con las fichas de letras colocadas organizadamente sobre ella. La colocación de las letras sobre esta planilla, respetando la secuencia que ella muestra, es de gran importancia para asegurar que el número total de letras y la frecuencia de cada una, siga siendo la misma al inicio de cada partida. Los jugadores o participantes serán responsables de la re colocación de las fichas, de la forma especificada, al finalizar cada ronda. (Ver Anexo 2: Planilla de Distribución de Letras).

- El número que identificará la mesa estará colocado en un lugar claramente visible, sin ocupar espacio sobre la mesa de juego.

b) En la mesas de los Directores Técnicos: encontraremos:

- Un (1) diccionario de la Real Academia Española (edición más reciente o actualizada) para cada Director, versión texto o CD. La versión CD es no sólo la más usada junto con el Juez Lingüístico, instalados en las laptops, sino la más recomendable para agilizar el proceso de consulta. Los celulares de los monitores también tendrán el Juez Lingüístico instalado.
- Tres (3) Laptops, una para cada Director Técnico.
- Una (1) impresora.
- Agua.
- Dos (2) papeleras.

c) En la mesa de papelería: se centralizará todo el material de papelería, instrumental, equipo, accesorios, cajas de juegos, pilas de relojes. Deberá estar ubicada en un lugar de fácil acceso a los monitores, directores técnicos y colaboradores.

Se encontrará en ella:

- (2) resmas de papel.
- (2 x mesa x ronda) planillas de anotación/impugnación (disponer de alguna cantidad extra).
- (2 x número de participantes) cajas de bolígrafos.
- Tijeras.
- Sacabocados o perforadora de papel.
- Caja de clips.
- Cintas adhesivas.
- Juego de números de mesas extra (en caso de extravío).
- (1 x mesa de participantes) caja de juego de Scrabble®.
- (1 x mesa de participantes) caja de reloj de ajedrez.
- (1 x monitor) cartulina para tapar los juegos durante la impugnación de palabras.
- (1 x monitor) celular con el Juez Lingüístico instalado.
- papelera.

d) En las mesas del área de esparcimiento: se encontrará:

- Mesa de refrigerio (1 mesa): café, té, agua fría y caliente, azúcar/edulcorante, crema o leche, tazas, vasos, cucharitas, servilletas.
- Mesas para esparcimiento (8 mesas): (4) despejadas o vacías, (4) con terminales de PC
- Mesa (1) para transmisión de partida final: una laptop.
- Mesa de exposición y/o venta de artículos (1 mesa x expositor/vendedor): artículos disponibles a la exposición o venta.
- Cuatro (4) papeleras: una (1) para la mesa de refrigerio, una (1) para la(s) mesa(s) de exposición(es)/venta(s), dos (2) para el área de las mesas de esparcimiento.

8) Programa de actividades

Para evitar retrasos en el cumplimiento del programa de actividades establecido, se sugiere:

- Preparar un programa de actividades y distribuirlo junto con la información general del evento con suficiente antelación.

- Proveer dichos programas de actividades a cada participante, al momento de la inscripción, o en su defecto, publicarlo en forma visible y claramente legible en las distintas áreas del evento.
- Preparar los pareos de los jugadores el día antes del Torneo.
- Seleccionar (conjuntamente con la Junta Directiva) los Directores Técnicos (ver punto 5 del documento) con suficiente antelación antes del inicio del evento.

9) Actividades sociales y/o de esparcimiento

Con la intención de interactuar socialmente y además crear un espacio de integración y participación durante el evento, se sugiere:

- Preparar actividades recreacionales, culturales, participativas (celebraciones bailables, karaoke, juegos competitivos, excursión, show, etc.) para el disfrute del asistente al torneo en general.
- Asignar una comisión que preste apoyo, coordine actividades e integre al evento a los acompañantes y que además facilite cualquier voluntariado de éstos en el torneo.
- Distribuir esta información como parte de la información general del evento, con suficiente antelación para que sus participantes puedan hacer los preparativos pertinentes.

10) Encuesta

Con el objetivo de mejorar la calidad de los Torneos, la FISE a través de la Comisión de Organización y Logística conjuntamente con la Delegación Anfitriona, distribuirán y recogerán las encuestas (ver Anexo 7: Encuesta a los Jugadores) que contribuirán con la evaluación del evento.

Diez minutos antes de comenzar la ronda final de los Torneos Individual, Extra y Copa FISE y una vez que todos los participantes estén ubicados en sus mesas de juego, el Director del Torneo o el representante de la Comisión de Logística (a coordinar entre ambos) explicará la importancia del aporte que significa que todos los participantes completen la información solicitada y la entreguen a las personas asignadas, que pasarán por las correspondientes mesas recogiénola.

Se hará énfasis en que la ronda final no comenzará hasta tanto no se hayan recogido todas las encuestas.

Para agilizar el proceso, las encuestas deberán estar distribuidas en cada mesa de juego al mismo tiempo que se distribuyen las planillas de anotación/impugnación.

Los jugadores deberán permanecer en sus mesas para hacer la entrega de la encuesta al miembro asignado.

Se recomienda tener un miembro asignado para determinado número de mesas, de modo que el conteo de encuestas por grupo de mesas se corresponda con el control de encuestas repartidas.

El control de encuestas emitidas/recogidas será una hoja de papel que indique los grupos de mesas con el correspondiente número de participantes en cada grupo de mesas. Adicionalmente, se sugiere anunciar el tiempo disponible para el cumplimiento de este proceso.

Las encuestas recogidas serán agrupadas junto con el control de encuestas (número de encuestas repartidas/número de encuestas recogidas) en un sobre que será sellado y así permanecerán hasta su evaluación.

ANEXOS

ANEXO 1: INVENTARIO

1. Dos (2) **salones** con las dimensiones e instalaciones sanitarias, las características de iluminación, temperatura, ventilación, aislamiento de ruidos, conexiones eléctricas y de internet ya establecidas (ver punto 3a, 3b, Tablas 1 y 2 del cuerpo del documento).

1. El número de **mesas** será la mitad del número total de jugadores inscritos en el torneo que tenga la mayor cantidad de participantes además de (ver punto 4 del cuerpo del documento):
 - la mesa de los Directores Técnicos,
 - la mesa para la papelería,
 - la mesa de refrigerio,
 - la mesa de exposición/venta de artículos,
 - la mesa de transmisiones y
 - las mesas de esparcimiento

Nota: con la introducción del Torneo FISE en el Mundial España 2013, el que se desarrolla de manera simultánea con el Torneo Mundial Clásico, se sugiere la adición del número de mesas que correspondan a la mitad de los inscritos al Torneo Extra.

1. El número de **sillas** será un mínimo de cincuenta (50) más el número de jugadores. Cincuenta (50) sillas estarán distribuidas en la siguiente forma:
 - tres (3) para los directores técnicos,
 - tres (3) para la mesa de transmisiones,
 - dos (2) para la mesa de exposición/venta de artículos,
 - treinta y dos (32) para las mesas de esparcimiento,

- de seis a diez (6 a 10) para los monitores en el área de Torneo.
1. El número de **juegos de Scrabble®** será igual a la mitad del número total de jugadores en el Torneo que tenga la mayor cantidad de inscritos (Clásico, Extra o Paralelo, Duplicado, Copa Mundial) más cinco (5) adicionales.
 1. **Relojes de ajedrez:** la cantidad será de uno (1) por cada mesa de jugadores más cinco (5) adicionales.
 1. **Pilas para los relojes de ajedrez:** disponer de un set de ocho (8) pilas nuevas.
 1. **Bolígrafos:** el doble de los jugadores inscritos.
 1. Tres (3) **resmas de papel blanco**, bond #24 mate (económico), distribuidas como sigue (1 resma de papel = 500 hojas de papel):
 - una y media (1.5) resma para planillas de anotación/impugnación es igual a 750 (ver punto 7c del cuerpo del documento y Anexo 3).
 - una (1) resma de papel blanco adicional para impresión de datos/resultados por los directores técnicos (500 hojas).
 - panilla de distribución de letras: una (1) por tablero de Scrabble® (tantas hojas como tableros hayan; ver Anexo 2).
 1. **Cartones para cubrir juegos durante impugnación de palabras:** su cantidad será igual al número de mesas previamente determinado, más dos (2) adicionales.
 1. Tres (3) **conexiones eléctricas y** mínimo una (1) **de internet** (o en su defecto conexión alámbrica) próximas a la mesa de los directores técnicos en el recinto o área de torneo y la misma cantidad y especificación en el recinto o área de esparcimiento.
 1. **Números que identifican las mesas:** su cantidad será igual al número de mesas activas en el torneo. Nótese que en un mismo salón pueden llevarse a cabo dos torneos en forma simultánea, por lo que se sugiere tener dos juegos de números para mesa.
 1. **12.** Tres (3) **Diccionarios de la Real Academia Española** (preferiblemente versión CD instalados en laptops así como el **Juez Lingüístico**).
 1. **13.** Tres (3) **laptops**.

1. **14.** Una (1) **impresora.**

1. Seis (6) **papeleras:** dos (2) para el recinto o área de torneo,

1. **Agua** (mesa de directores técnicos).

1. **Café, agua fría y caliente, te, azúcar/edulcorante, leche o crema, tazas, vasos, cucharitas, servilletas** (mesa recinto o área de esparcimiento).

1. **18.** Un (1) **sacabocados o perforadora de papel**

1. **19.** Una (1) **caja de clips.**

1. **20.** Una (1) **grapadora.**

1. Dos (2) rollos de **cinta adhesiva.**

1. **Identificaciones** (ver punto 6 b, del cuerpo del documento y Anexo 5: Identificación).

1. **Alojamiento:** se recomienda incluir en la tarifa diaria de alojamiento las comidas y de dos a cuatro días adicionales de estadía antes y/o después del torneo.


1. **24. Actividades sociales y/o de esparcimiento** (ver punto 9 del cuerpo del documento).

ANEXOS 2: PLANILLA DE DISTRIBUCIÓN DE LETRAS

A₁	A₁	A₁	A₁	A₁	A₁	A₁	A₁	A₁	A₁
A₁	A₁	B₃	B₃	C₃	C₃	C₃	C₃	CH₅	D₂
D₂	D₂	D₂	D₂	E₁	E₁	E₁	E₁	E₁	E₁
E₁	E₁	E₁	E₁	E₁	E₁	F₄	G₂	G₂	H₄
H₄	I₁	I₁	I₁	I₁	I₁	I₁	J₈	L₁	L₁
L₁	L₁	LL₈	M₃	M₃	N₁	N₁	N₁	N₁	N₁
Ñ₈	O₁	O₁	O₁	O₁	O₁	O₁	O₁	O₁	O₁
P₃	P₃	Q₅	R₁	R₁	R₁	R₁	R₁	RR₈	S₁
S₁	S₁	S₁	S₁	S₁	T₁	T₁	T₁	T₁	U₁
U₁	U₁	U₁	U₁	V₄	X₈	Y₄	Z₁₀		

**ANEXO 3: PLANILLA DE ANOTACIÓN/IMPUGNACIÓN
(ANVERSO)**

Logo
del Torneo



Jugador 1			Jugador 2		
Comodines			Comodines		
Palabra	Puntos	Suma	Palabra	Puntos	Suma
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Mesa N°

Ronda N°

Fecha:

Tota puntos partes

Jugada mayor valor

Puntos:

Palabras: _____

Jugador: _____

Jugada mayor valor

Puntos:


Palabras: _____

Jugador: _____

(+/-) Puntos en atril (-) Tiempo extra Puntaje definitivo	(+/-) Puntos en atril (-) Tiempo extra Puntaje definitivo
--	--

Firma: _____

Firma: _____



**ANEXO 3: PLANILLA DE ANOTACIÓN/IMPUGNACIÓN
(REVERSO)**

Esta planilla pertenece al jugador: Mesa Nº

Plantilla de Impugnación							
	Patrono (a)	Firma impugnador	Firma impugnado	VEREDICTO		APELACION	
				Patrono aceptada	Patrono NO aceptada	Patrono aceptada	Patrono NO aceptada
1				SI	NO	SI	NO
2				SI	NO	SI	NO
3				SI	NO	SI	NO
4				SI	NO	SI	NO
5				SI	NO	SI	NO
6				SI	NO	SI	NO
7				SI	NO	SI	NO
8				SI	NO	SI	NO
9				SI	NO	SI	NO
10				SI	NO	SI	NO
11				SI	NO	SI	NO
12				SI	NO	SI	NO
13				SI	NO	SI	NO
14				SI	NO	SI	NO
15				SI	NO	SI	NO

Logos de patrocinantes, notas...

ANEXO 4: PLANILLA DUPLICADA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red							Red							Red
B		Pink				Blue			Blue					Pink	
C			Pink										Pink		
D				Pink								Pink			
E					Pink					Pink					
F		Blue				Blue			Blue					Blue	
G															
H	Red							Pink							Red
I															
J		Blue				Blue			Blue					Blue	
K				Pink						Pink					
L				Pink								Pink			
M			Pink										Pink		
N		Pink				Blue			Blue					Pink	
O	Red							Red							Red

Mesa: Jugador:

Ronda: Puntos: Revisión:

ANEXO 5: IDENTIFICACIÓN/GAFETE



ANEXO 6: RELOJES

<http://www.inforchess.com/catalogo/Excalibur.htm>

ANEXO 7: ENCUESTA A LOS JUGADORES

TORNEO MUNDIAL (PAÍS / AÑO) - ENCUESTA GENERAL						
NOMBRE (opcional):						
DELEGACIÓN PAIS:						
TORNEO:						
¿Cómo evalúa los siguientes aspectos relacionados con el desarrollo del Mundial?						
		muy mal	mal	regular	bien	muy bien
1	Difusión de la información previa al Torneo					
2	Traslado y acceso al Hotel sede					
3	Comidas incluidas					
4	Agenda Mundialista					
5	Cumplimiento de horarios					
6	Disponibilidad de materiales de apoyo					
7	Salones de juego					
8	Hospedaje					
9	Áreas de esparcimiento y recreación					
10	Página web/blog del Mundial					
11	Difusión de la información durante el Torneo					
12	De forma general, ¿cómo calificaría el Torneo?					
13	Actividades de esparcimiento organizadas durante el Torneo					
14	Observaciones que quiera agregar:					