



## Guía para utilizar Zoom

Para descargar Zoom en la computadora: <https://zoom.us/support/download>

### Recomendaciones para una buena experiencia en clase en línea:

Recomendaciones generales:

1. Utilizar una computadora o laptop para unirse a la reunión.
2. Tener una conexión con al menos 20 mbps de velocidad de descarga.
3. Si es posible, utilizar un cable de red para conectarse. Si no, una buena conexión Wi-Fi también es ideal.
4. Durante la partida, permanecer en “mute” en todo momento.
5. Entrar a la reunión con el audio de la computadora, seleccionando dicha opción cuando se le presente. El mensaje en inglés será “Join with Computer Audio”.
6. Probar el audio de su micrófono y bocina/auricular utilizando la opción que aparece antes de unirse a la reunión “Test speaker and microphone” o dando clic en la flecha ascendente que aparece a la derecha del ícono de micrófono una vez comenzada su reunión.

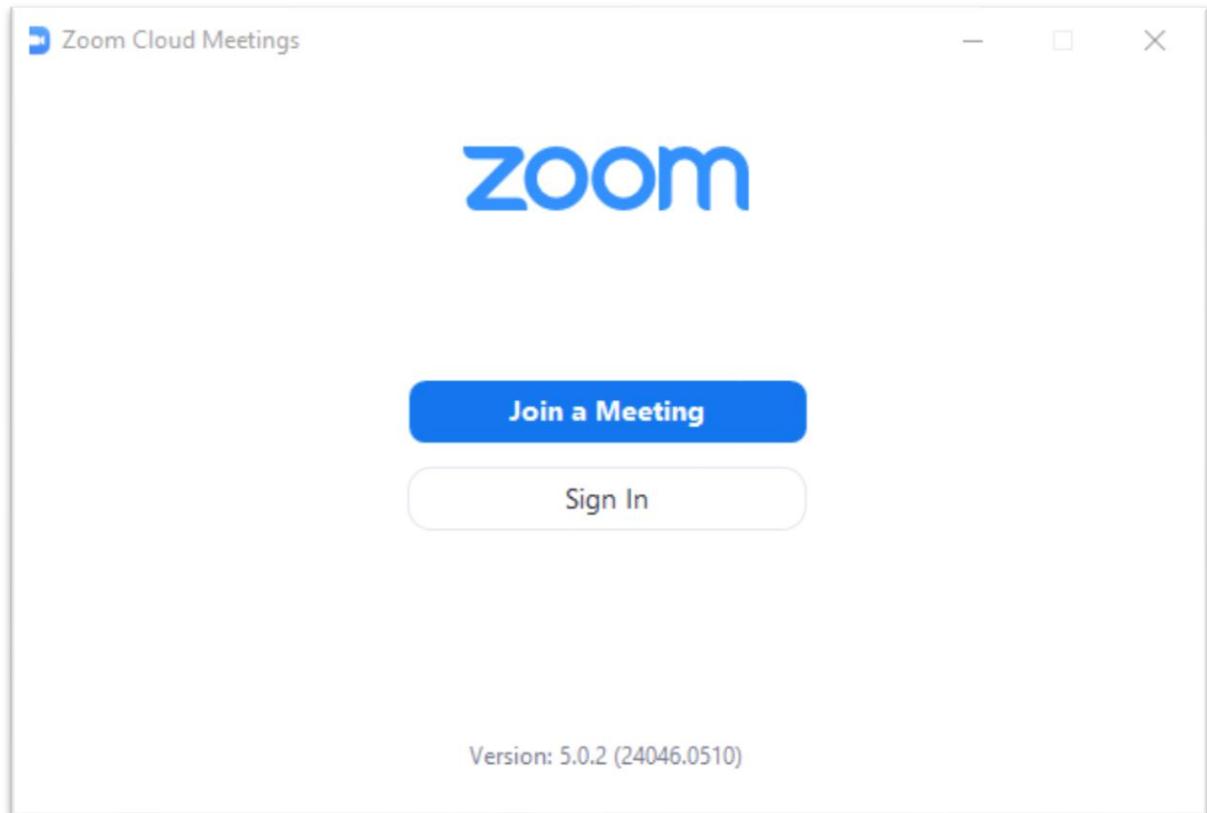
En caso de no desear descargar e instalar Zoom en su computadora, también es posible acceder a la reunión desde su navegador web. Solo tiene que dar clic al link de la reunión que le será enviado y al hacerlo lo llevará a su navegador a la página de zoom de su reunión y le mostrará el mensaje “Iniciando”. En caso de que la reunión no inicie, deberá descargar e instalar el programa utilizando el link del inicio de esta guía o el que se mostrará en la página.

No es necesario “ingresar” a Zoom para unirse a la reunión, es decir, no tiene que registrar su correo electrónico para poder utilizar el servicio, aunque si lo desea, puede hacerlo.

También es posible unirse a la videollamada desde su celular, aunque es recomendado hacerlo desde una computadora. Para unirse a una videollamada desde su celular, es necesario descargar la aplicación Zoom o Zoom Meetings.

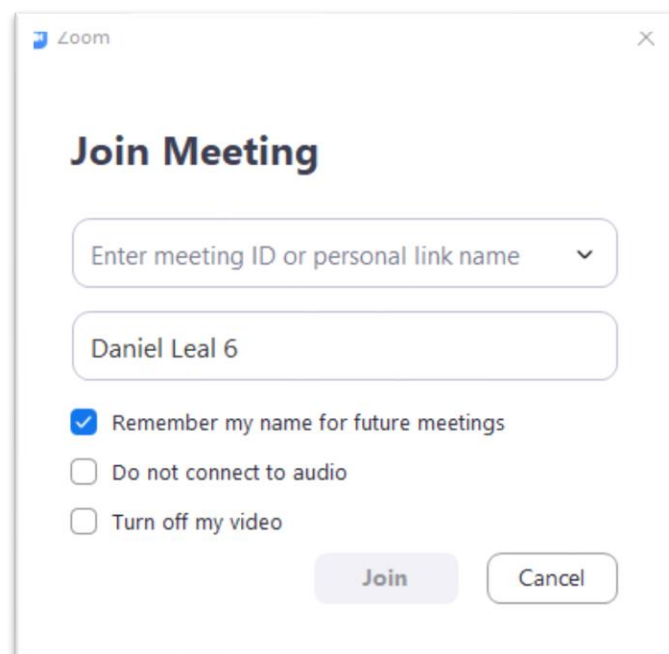
### Requerimientos específicos para el torneo:

1. Al abrir el programa Zoom, seleccionar la opción “Join a Meeting”, en azul. Luego, escribir el “Meeting ID” que les será proporcionado.



2. Antes de ingresar a la videollamada, al momento de escribir su nombre con el que se identificaría, deberá escribir su primer nombre y apellido, seguido de la mesa en la que le toque jugar. Por ejemplo, si su nombre es Luis Gómez y juega en la mesa 26, el nombre a mostrar será "Luis Gómez 26". Dar click en "Join" y escribir la contraseña que le será proporcionada.

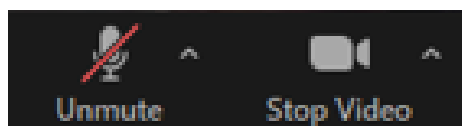
Participantes que no estén correctamente identificados, no serán admitidos en la videollamada.



1. Al entrar a la videollamada, los participantes deberán encender y mantener su cámara encendida en todo momento.

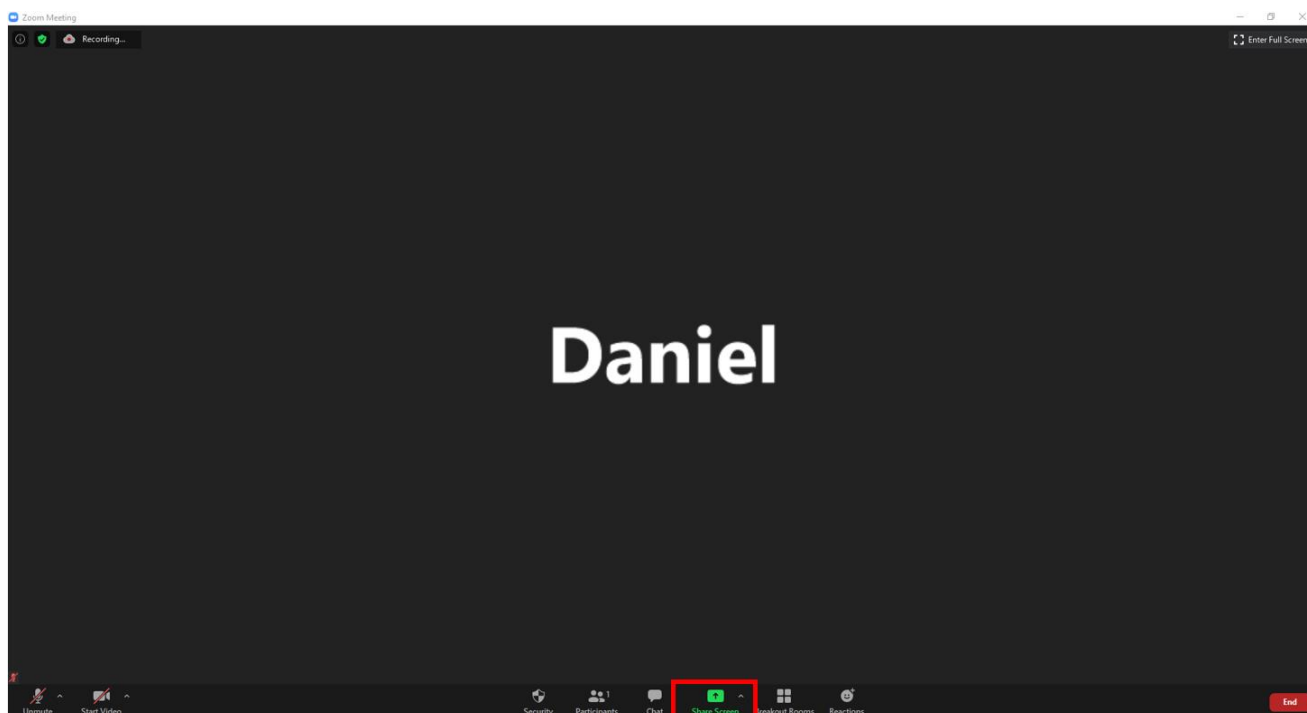
2. Al entrar a la videollamada, los participantes deberán asegurarse de que su audio esté desactivado y que permanezca desactivado durante toda la partida.

En la imagen siguiente se muestra cómo deberán verse las opciones para audio y video durante la videollamada.

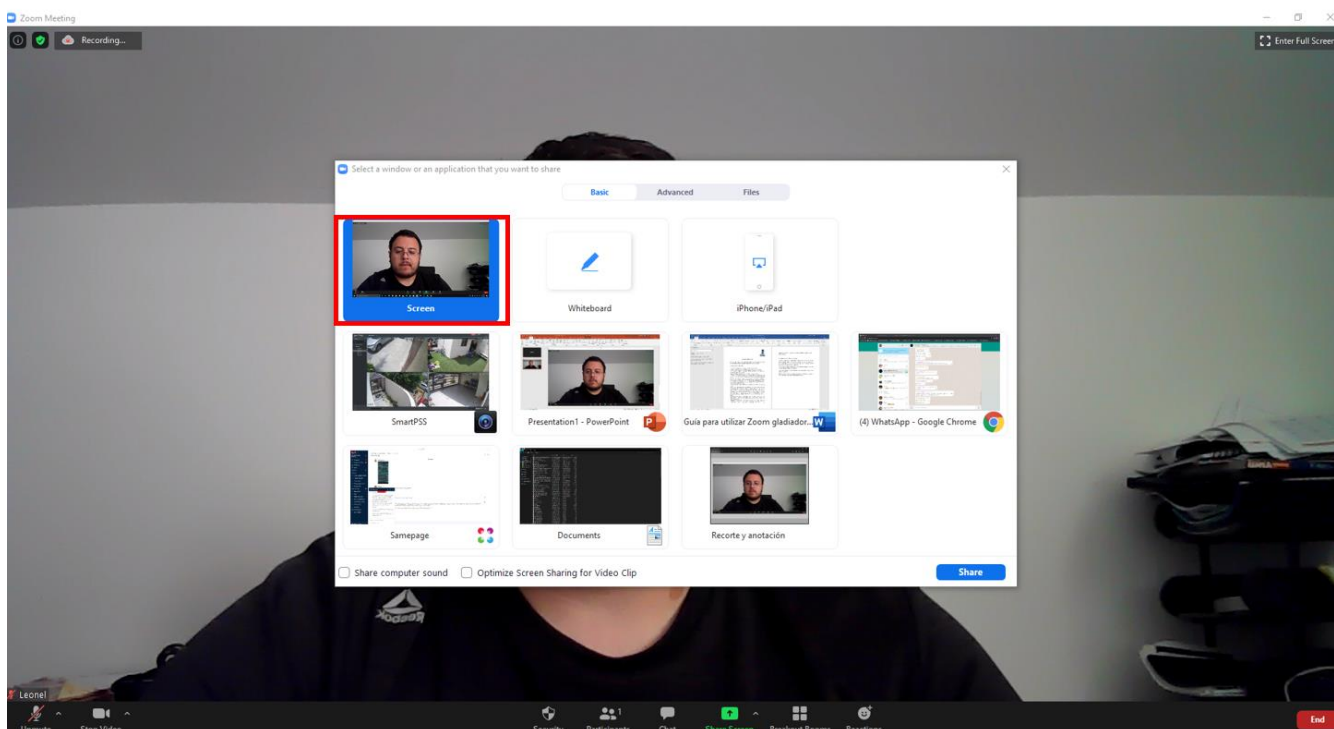


2. Se sugiere ingresar al menos 10 minutos antes del inicio de su partida, es decir, a las 10:50 am.

Cuando el árbitro se lo indique, deberá compartir su pantalla dando click en el botón verde como se muestra en la siguiente imagen.



Al dar click en “Share screen” o “Compartir pantalla”, deberá seleccionar la primera opción “Screen” o “Pantalla”, como se muestra en la siguiente imagen.



### Nota\*

Sólo podrán compartir pantalla quienes accedan a la videollamada a través de una laptop o computadora. No es posible compartir si se utiliza un dispositivo móvil (smartphones o tabletas).

### Comportamiento durante la partida.

1. Se exhorta a todos los jugadores a no utilizar ayudas adicionales durante la partida (módulos, aplicaciones, personas, libros, etc).
2. Permanezca en "mute" durante toda la partida y con su cámara encendida.
3. No utilice el Chat para enviar mensajes a todos los participantes. Sólo se deberá enviar mensajes al árbitro, en caso de ser necesario.
4. Durante la partida, no abra otras pestañas del navegador o programas, para que no se pueda interpretar como posible trampa.
5. Al finalizar su partida, se agradece que abandone la videollamada.
6. Como en una partida presencial, está permitido levantarse y moverse, aunque recomendamos que intente hacerlo el menor número de veces.
7. Si va utilizar un tablero físico para jugar la partida, intente que la cámara capte tanto el tablero como a usted mismo.
8. Tanto el comité organizador como el árbitro observarán las partidas, la videollamada y la grabación de la videollamada. Su fallo respecto al uso de trampas será inapelable.