



AMERICAN UNIVERSITY

W A S H I N G T O N , D C

CONCURSO INTERAMERICANO DE DERECHOS HUMANOS 2021 Guía General y de Tecnología de las Rondas Virtuales del Concurso 2021

1. INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES GENERALES

- 1.1. La Academia de Derechos Humanos y Derecho Internacional Humanitario de American University Washington College of Law presenta la siguiente Guía General y de Tecnología para Rondas Virtuales (Reglas Virtuales), que incluye información y aclaraciones generales y tecnológicas que deben tenerse en cuenta antes y durante el Concurso 2021.
- 1.2. Las presentes Reglas Virtuales complementan las Reglas Oficiales del Concurso Interamericano de Derechos Humanos de 2021 (Reglas Oficiales). Se considerarán como un conjunto adicional de reglas que regulan la participación de los equipos en las Rondas Virtuales. Por lo tanto, las Reglas Oficiales también permanecerán en vigor.
- 1.3. Ambos documentos deben ser interpretados a la luz de las circunstancias extraordinarias derivadas de la pandemia COVID-19 y dentro de las facultades del Comité Técnico para administrar el Concurso. Las Rondas Virtuales reemplazarán las Rondas Orales presenciales del 26a Concurso, originalmente programadas para realizarse en Washington College of Law en Washington, D.C.
- 1.4. Debido al formato virtual del Concurso 2021, cualquier mención a Washington, D.C. en las Reglas Oficiales se entenderá como designación del Concurso Virtual 2021, (Regla 1.2). De manera similar, no se aplicarán las reglas relacionadas a la participación en persona, visados (Regla 1.6), seguro médico (Regla 3.4.), y alojamiento (Regla 3.6).
- 1.5. Los participantes considerarán el Calendario del Concurso actualizado de dos semanas (del 16 de mayo al 28 de mayo de 2021) como el Calendario oficial. Los Calendarios circulados anteriormente están desactualizados y no se aplicarán (Regla 1.4). Los participantes son responsables de monitorear cualquier cambio de horario e información, ya que todos los cambios se publican en el sitio web de la Academia y en las plataformas de redes sociales.
- 1.6. Las Rondas Virtuales del Concurso 2021 se llevarán a cabo a través de Zoom. A los participantes, jueces y oficiales de corte se les ofrecerá la oportunidad de practicar el uso de la plataforma Zoom antes del inicio de las Rondas Virtuales. Todos los Concursantes, entrenadores, jueces, observadores, oficiales de corte, voluntarios y otros participantes deben leer detenidamente y en su totalidad las Reglas Oficiales y las Reglas Virtuales del Concurso 2021.
- 1.7. Las Rondas Orales Virtuales seguirán la misma estructura que en persona. Esto incluye la misma asignación de tiempo para cada Ronda, el mismo sistema de puntuación y el mismo procedimiento para Réplica y Dúplica, entre otros. Por lo tanto, cualquier pasaje poco claro o disputa sobre el significado de una palabra o sección debe entenderse de acuerdo con la naturaleza del Concurso.
- 1.8. Si después de leer las Reglas Oficiales y las Reglas Virtuales en su totalidad, tiene preguntas específicas, no dude en enviarnos un correo electrónico a iamoot@wcl.american.edu.

2. REGLAS IMPORTANTES QUE CAMBIARÁN PARA ACOMODAR EL CONCURSO VIRTUAL 2021

- 2.1. **Regla oficial 9.4.3. Observación durante las rondas semifinales.** Esta regla permanecerá en vigor excepto por la sección relacionada con las instrucciones de secuestro. El Comité Técnico invita a los equipos a abstenerse de participar en cualquier actividad que pueda violar el espíritu de esta regla. El incumplimiento de esta regla se considerará ilegal y será sujeto a las consecuencias de las Reglas Oficiales (ver Regla 10.5.3).



AMERICAN UNIVERSITY

W A S H I N G T O N , D C

- 2.2. **Regla oficial 9.6. Repartición de los memoriales.** Los equipos son responsables de descargar el memorial de cada uno de sus equipos oponentes. Los memoriales estarán disponibles en el sitio web del Concurso una (1) semana antes del Concurso.
- 2.3. **Regla oficial 10.5.4. Instructores como espectadores.** Esta Regla permanecerá en vigor y se entenderá que permite a los entrenadores iniciar sesión en Zoom y unirse a sus equipos en sus Rondas Virtuales.
- 2.4. **Regla oficial 10.6.1. Prohibición de aparatos electrónicos.** Esta regla permanecerá en vigor, excepto en referencia al dispositivo que los Participantes necesitan para conectarse a las videollamadas de Zoom (computadora o teléfono celular). Cualquier otro dispositivo electrónico (tabletas, segundas computadoras o teléfonos celulares adicionales) que no sean necesarios para conectarse a las rondas o ayude a los miembros del equipo en sus argumentos continúa estando prohibido. Todos los dispositivos deben estar apagados.
- 2.5. **Regla oficial 10.8 Presentación de materiales.** Esta regla permanecerá en vigor.
- 2.6. **NUEVO: Presidente del panel, primer vicepresidente y segundo vicepresidente.** Los organizadores designarán un Presidente del Panel, un Primer Vicepresidente y un Segundo Vicepresidente para cada Ronda Virtual para asegurar su continuidad en caso de problemas técnicos.

3. REQUISITOS TECNOLÓGICOS Y RECURSOS DIGITALES

- 3.1. **Generales.** Todos los participantes se asegurarán de tener el equipo tecnológico y los recursos audiovisuales adecuados para participar en el Concurso.
- 3.2. **Conexión a Internet.** Los miembros del equipo y otros participantes deben tener una conexión a Internet estable (con un ancho de banda de Internet recomendado de 25 mbps) para participar en las Rondas Virtuales en las que están registrados. Los participantes pueden probar la velocidad de su conexión a Internet en www.speedtest.net o pueden usar otros sitios web según sus países. Los participantes deben tomar las precauciones técnicas necesarias con respecto a su equipo y asegurarse de que tendrán acceso a una conexión a Internet confiable durante al menos dos horas y media sin interrupción. Los participantes se asegurarán, en la medida de lo posible, de estar ubicados en un entorno tranquilo que permita una conexión fluida e ininterrumpida durante toda la duración de las Rondas Virtuales en las que estén participando.
- 3.3. **Auriculares. El uso de auriculares y micrófono confiables para garantizar la calidad y fluidez de la comunicación de audio es obligatorio para todos los participantes.** Los participantes no deben utilizar los altavoces y el micrófono de la computadora ya que la calidad del sonido no es la ideal para las Rondas Virtuales. Esto es independientemente de la calidad o la marca de la computadora o el teléfono celular utilizado. No utilizar auriculares y micrófonos correctos puede provocar que los ecos y la reverberación ahoguen la voz del hablante, lo que imposibilitará que otros Participantes e intérpretes realicen su trabajo. **Tenga en cuenta que los intérpretes se rehúsan a prestar sus servicios si alguno de los Participantes no cuenta con los auriculares y micrófono adecuados, lo que puede generar retrasos y problemas para la ronda y el rendimiento del equipo. Tenga en cuenta que se requiere el uso de auriculares y micrófono en todas las Rondas Virtuales, independientemente de si se interpretan o no. Los participantes deberán planificar con sus entrenadores y sus universidades el acceso a los auriculares y los micrófonos que necesitan.**
- 3.4. **Ruido y distracciones.** Todos los participantes, incluidos los jueces, deben silenciar sus micrófonos cuando no estén hablando. Para minimizar las distracciones y optimizar la calidad del sonido en un entorno virtual, los Participantes intentarán limitar todas las fuentes de ruido externo o de fondo. Los participantes deberán apagar sus teléfonos, los sonidos de notificación de la computadora y cualquier otra fuente de ruido que puedan controlar antes del inicio de las Rondas Virtuales.



AMERICAN UNIVERSITY

W A S H I N G T O N , D C

- 3.5. Requisitos de identificación.** Se requiere que todos los participantes se identifiquen claramente durante las rondas. Los jueces mostrarán sus nombres en su ventana de video. Los miembros del equipo mostrarán el número de su equipo seguido del rol y el número del participante 1 o 2. (ei, **300. Estado, 1**), los entrenadores mostrarán el número de sus equipos seguidos por la palabra entrenador 1 o entrenador 2. (ei, **300. Entrenador 1**), los Observadores mostrarán el número de sus equipos, si corresponde, su nombre y el apellido, y la palabra Observador. (e.i., **300. Adriana Martinez. Observadora**). Se podrá solicitar a cualquier participante que cambie su nombre para mejorar su identificación.
 - 3.6. Ángulo y configuración de la cámara.** Todos los miembros de los equipos y jueces deben tener sus rostros claramente visibles en todo momento. Los entrenadores y observadores pueden apagar sus videos solo si se conectan desde un espacio separado a los miembros del equipo. Se anima a los participantes a asegurarse de tener una fuente de luz constante que permita que su rostro sea claramente visible durante la presentación. Se debe advertir a los participantes que la iluminación natural puede variar durante el transcurso de una ronda, por lo que deben planificar en consecuencia. Se anima a todos los participantes a aprovechar las oportunidades que ofrece la Academia para probar su conexión y equipos antes de las Rondas Virtuales.
 - 3.7. Concursantes sentados o de pie.** Los miembros de los equipos pueden estar sentados o de pie. Tenga en cuenta que, si opta por estar de pie, no debe alejarse demasiado de la cámara y el micrófono. En caso de que estar de pie afecte la calidad del video o el sonido, se le puede pedir a cualquier concursante que cambie de posición a fin de que su presentación sea más clara para todos los Participantes. Esto podría incluir pedirle al concursante que tome asiento. Planifique en consecuencia.
 - 3.8. Fondo fijo.** Se anima a los participantes a que seleccionen un fondo sencillo y se abstengan de utilizar fondos virtuales que puedan distraer a otros participantes. Se puede pedir a cualquier participante que desactive su fondo virtual en cualquier momento.
 - 3.9. Prohibición de pantallas compartidas.** Los concursantes no pueden compartir su pantalla o usar tecnología para mostrar información externa que pueda ayudar a los Participantes durante las Rondas Virtuales. Los concursantes no pueden usar teleprompters o equipos similares durante los argumentos orales en las Rondas Virtuales.
 - 3.10. Localización física.** Los participantes pueden estar ubicados físicamente en la misma sala durante las Rondas Virtuales. Por ejemplo, podrían estar juntos en los salones de las escuelas. Sin embargo, el Comité Técnico alienta a todos los Participantes a observar las normas de bioseguridad y a evitar reunirse siempre que sea posible.
- 4. PROCEDIMIENTOS DURANTE LAS RONDAS VIRTUALES ORALES**

 - 4.1. Disponibilidad.** Los participantes deben estar disponibles al menos 30 minutos antes de la hora de inicio de sus rondas. Este tiempo es crucial para garantizar que todos los Participantes estén presentes, que la conexión y el equipo funcionen correctamente, que los intérpretes puedan realizar su trabajo y cualquier otro detalle que tenga como objetivo garantizar la calidad de las Rondas Virtuales.
 - 4.2. Ruido.** Los oficiales de corte deben controlar los ruidos que puedan interferir con las Rondas Virtuales y silenciarán a los Participantes que no estén hablando para garantizar una calidad de sonido constante durante la duración de las Rondas Virtuales. Antes de comenzar cada ronda, todos los Participantes deben verificar que su micrófono esté correctamente conectado y que el sonido sea recogido por el micrófono conectado y no por otro dispositivo. La Ronda Virtual no comenzará hasta que todos los Participantes declaren que pueden ver y escuchar correctamente a todos los demás Participantes.
 - 4.3. Cambios excepcionales en las reglas de visualización y conexión.** En casos excepcionales en los que los Participantes tengan una mala conexión a Internet que impida el buen funcionamiento de las Rondas Virtuales, se les puede pedir a los Participantes que apaguen sus cámaras para mejorar la



AMERICAN UNIVERSITY

W A S H I N G T O N , D C

conectividad. Durante este tiempo, todos los Participantes, especialmente los concursantes, continuarán observando todas las Reglas del Concurso.

- 4.4. **Preguntas.** Los miembros del equipo deben tener en cuenta que los jueces no están obligados a levantar la mano antes de hacer preguntas durante sus presentaciones de los concursantes.
- 4.5. **Solución de problemas de conexión.** Si los Participantes tienen dificultades para conectarse al enlace de Zoom antes de las rondas o se desconectan durante las rondas, deberán notificar al oficial de corte o a la Coordinadora del Concurso de inmediato. Los participantes son responsables de informar cualquier dificultad técnica a los organizadores del Concurso lo antes posible, por cualquier medio disponible, que incluye, entre otros, la función de chat Zoom o el correo electrónico iamoot@wcl.american.edu. El no hacerlo puede afectar las rondas programadas del equipo.
- 4.6. **Continuidad de las Rondas Virtuales.** Si un miembro de un equipo se desconecta, el otro deberá estar listo para continuar con la argumentación. Cuando el primer miembro se vuelva a conectar a la Ronda Virtual, podría o no continuar la presentación de acuerdo con la organización manifestada al oficial de corte al comienzo de la Ronda Virtual. En todo caso los dos (2) miembros del equipo deberán realizar presentaciones orales de aproximadamente igual período de tiempo de acuerdo con la Regla 10.1.
- 4.7. **Rondas Virtuales suspendidas.** Si ambos miembros del equipo se desconectaren, la Ronda se suspenderá hasta que al menos un concursante se conecte. Los oficiales de corte llevarán un registro claro del tiempo. Esto incluye tanto el tiempo transcurrido antes de que se interrumpiera la ronda, el tiempo durante el cual se suspendió la ronda y el tiempo restante para las intervenciones. Si uno de los dos miembros del equipo se conecta, las Rondas Virtuales continuarán hasta media hora más allá del tiempo total establecido para completar la Ronda Virtual. En caso de que nadie se conecte en los treinta minutos siguientes, la ronda se reprogramará para otro momento si las razones de la suspensión no son imputables al equipo.
- 4.8. **Regla oficial 10.4. Procedimiento ex parte.** De acuerdo con la Regla Oficial 10.4, si un Equipo no se une a las Rondas Verbales Virtuales programadas, el Comité Técnico, después de esperar treinta (30) minutos, puede permitir que la Sesión de Argumentos Orales proceda ex parte.
- 4.9. **Regla oficial 10.4.1. Reprogramación de las rondas orales virtuales.** De acuerdo con la Regla Oficial 10.4.1., Si un equipo tiene dificultades técnicas no imputable al equipo y que no se podrían evitar, las Rondas Virtuales podrían reprogramarse. Las rondas de recuperación se reprogramarán lo antes posible. Se requiere que los equipos estén disponibles en todo momento para continuar con las rondas reprogramadas.
- 4.10. **Presidente y vicepresidente desconectados.** Si el Presidente de la Ronda Virtual se desconecta de la Ronda Virtual, el Primer Vicepresidente actuará como Presidente hasta que este restablezca su conexión. Si el Primer Vicepresidente es a su vez desconectado, el Segundo Vicepresidente presidirá la Ronda Virtual hasta que los anteriores restablezcan su conexión.
- 4.11. **Panel de jueces desconectado.** Si un juez en el panel de jueces se desconecta, los jueces restantes permanecerán a cargo de la audiencia. Un juez que no pudo participar en parte de las rondas puntuará solo al concursante que escuchó. El puntaje de aquellos a quienes el juez desconectado no pudo escuchar se obtendrá promediando los puntajes otorgados por los otros jueces. Si un segundo o más Jueces se desconectan, los Jueces restantes completarán las Rondas, y la puntuación de cada miembro del equipo se obtendrá promediando las puntuaciones otorgadas por los Jueces que permanecieron conectados durante la duración de las Rondas.
- 4.12. **Intérprete desconectado.** Si un intérprete se desconecta, el otro intérprete de esa Ronda estará a cargo hasta que el primer intérprete pueda restablecer su conexión.
- 4.13. **Alguacil desconectado.** Si se desconecta el oficial de corte, el Presidente de la ronda estará a cargo hasta que el oficial de corte se conecte nuevamente. Si el Presidente de la Ronda también se desconecta, el Vicepresidente tomará esta responsabilidad.