



## Reglamento Olimpiada 3 Fronteras - Homenaje a la Juventud 2025

### Preámbulo

“Olimpiada 3 Fronteras - Homenaje a la Juventud 2025”, un evento que se llevará a cabo a partir del **sábado 20 de septiembre de 2025**. La organización y dirección técnica son exclusivas de **Ferloni Group**, con el apoyo y patrocinio de **Shopping Zuni**, una institución comprometida con la educación y el desarrollo integral de la juventud.

Ambas entidades,

**Ferloni Group** y **Shopping Zuni**, unen esfuerzos para promover y potenciar el pensamiento lógico y creativo en la comunidad educativa. Este torneo busca ofrecer un espacio de aprendizaje dinámico, donde la resolución de problemas en el tablero de ajedrez se convierte en la base para fortalecer la lógica, la concentración y la toma de decisiones estratégicas de los participantes.

Este es un evento donde se fomenta la educación no solo como un proceso de enseñanza, sino como una herramienta para enseñar a pensar.

### Artículo 1. Información General del Evento

1.1. **Nombre del Evento.** El torneo se denominará “**Olimpiada 3 Fronteras - Homenaje a la Juventud 2025**”.

1.2. **Idea y Organización.** La concepción, organización y dirección técnica del torneo son exclusivas de **Ferloni Group**.

1.3. **Página Oficial y Comunicaciones.** \* Para consultas, actualizaciones y publicaciones oficiales, la página designada es [www.ferlonichess.com](http://www.ferlonichess.com). \* Cualquier consulta o sugerencia relacionada con el reglamento o la organización debe enviarse al correo electrónico [ferlonichess@gmail.com](mailto:ferlonichess@gmail.com).

1.4. **Responsabilidad Técnica y Comité Organizador.** \* **Responsable General del Evento:** I.F. Prof. José Wilfrido Pérez Ferloni. \* **Contacto:** +595983349186. \* **Comité Organizador:** El evento contará con la dirección del siguiente comité: OI IF José W. Pérez Ferloni, OI WMF Dalila Pérez, OI AN Guillermo Pérez y OI AN Dora Pérez.

### Artículo 2. Justificación y Objetivos

El principal propósito de la Olimpiada es contribuir al desarrollo integral de la juventud en la región de Alto Paraná y sus alrededores a través del ajedrez, fomentando la cohesión y el trabajo en equipo.



2.1. **Promoción del Ajedrez.** El evento busca promover el ajedrez como un "juego-ciencia" en la región, destacando su importancia tanto a nivel individual como en el ámbito de la colaboración.

2.2. **Fomento de la Convivencia y el Trabajo en Equipo.** Se busca crear un espacio de camaradería, diversión y convivencia deportiva para niños y jóvenes, promoviendo la integración y el espíritu de equipo entre los participantes.

2.3. **Transmisión de Valores.** El ajedrez se utilizará como una herramienta para transmitir valores educativos y filosóficos como la disciplina, la estrategia, la resiliencia y la responsabilidad compartida.

### Artículo 3. Formato de la Olimpiada

El torneo se disputará por equipos, donde cada equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores titulares y un (1) suplente opcional.

3.1. **Rondas y Control de Tiempo.** La Olimpiada constará de siete (7) rondas. El control de tiempo será de 15 minutos por jugador con un incremento de 10 segundos por jugada.

#### 3.2. Sistema de Pareos.

- Los emparejamientos se realizarán mediante el software Swiss-Manager.
- Los pareos serán publicados en la página oficial de Chess-Results y también se fijarán de forma impresa en el lugar del evento.

3.3. **Material de Juego.** Se utilizarán exclusivamente relojes digitales y juegos de ajedrez profesionales.

3.4. **Cuerpo Arbitral.** Los árbitros serán designados por la organización, la cual podrá nombrar árbitros extranjeros si es necesario para facilitar la comunicación en portugués.

3.5. **Reglas del Juego.** Se aplicarán las leyes vigentes de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) para torneos de ajedrez rápido.

3.6. **Horarios de Confirmación.** La confirmación de presencia se habilitará una (1) hora antes del inicio de la primera ronda y culminará de forma puntual 10 minutos antes de su comienzo. Esta confirmación deberá ser realizada por el delegado o capitán del equipo.

#### 3.7. Calendario de Competencia.

- El torneo para **Escuelas** se llevará a cabo el **sábado 20 de Septiembre**



- El torneo para **Colegios y Universidades** se jugará de manera independiente el **domingo 21 de Septiembre**.

3.8. **Horario del Torneo.** Los horarios de todas las fechas de la Olimpiada se publicarán en las redes sociales y en el sitio web oficial **ferlonichess.com**. A continuación se presenta el cronograma para ambos Torneos).

HORARIO TORNEO RÁPIDAS ESCUELAS		
Día	Evento	Hora
sábado 20/09	Confirmación de Presencia	8:30 - 9:15hs
sábado 20/09	Inauguración	9:15 - 9:25hs
sábado 20/09	Ronda 1	9:30
sábado 20/09	Ronda 2	10:30
sábado 20/09	Ronda 3	11:30
sábado 20/09	Ronda 4	13:00
sábado 20/09	Ronda 5	14:00
sábado 20/09	Ronda 6	15:00
sábado 20/09	Ronda 7	16:00
sábado 20/09	Premiación	Al culminar todas las rondas
HORARIO TORNEO RÁPIDAS COLEGIOS Y UNIVERSIDADES		
Día	Evento	Hora
domingo 21/09	Confirmación de Presencia	8:30 - 9:15hs
domingo 21/09	Inauguración	9:15 - 9:25hs
domingo 21/09	Ronda 1	9:30
domingo 21/09	Ronda 2	10:30
domingo 21/09	Ronda 3	11:30
domingo 21/09	Ronda 4	13:00
domingo 21/09	Ronda 5	14:00
domingo 21/09	Ronda 6	15:00
domingo 21/09	Ronda 7	16:00
domingo 21/09	Premiación	Al culminar todas las rondas



**3.8.1.** Se aclara que los horarios de las rondas siguientes a la 1ra son estimativas, las rondas se realizarán lo más rápido posible a fin de agilizar el torneo y culminar con la premiación en el horario establecido.

**3.8.2** Esta organización se reserva el derecho de modificar los horarios y cantidad de rondas para las siguientes etapas en caso de ser necesario.

**3.9. Roles y Comunicación.** Cada equipo debe designar un delegado y un capitán, quienes pueden ser la misma persona. El capitán será el único interlocutor del equipo con los árbitros.

#### **Artículo 4. Categorías de Participación**

Las categorías contempladas en el torneo son por equipos, y todos los miembros de un equipo deben pertenecer a la misma institución. Las categorías son las siguientes, sin divisiones Absoluta y Femenina, ya que la premiación será general:

**4.1. Escuelas.** Para estudiantes de hasta 12 años (nacidos a partir del año 2013 y posteriores) que estén cursando la primaria en la institución a la que representan.

**4.2. Colegios.** Para estudiantes de hasta el 3er año que estén matriculados en la institución a la que representan.

**4.3. Universidades.** Categoría abierta sin límite de edad. Los equipos de esta categoría tienen derecho a incluir hasta dos (2) jugadores invitados que sean egresados de la misma institución.

#### **Artículo 5. Proceso de Inscripción**

**5.1. Costo de Inscripción por Equipo.** El costo de inscripción es de **400.000 Gs (Cuatrocientos mil Guaraníes)** por equipo. Los equipos que se inscriban de forma anticipada tendrán derecho a participar desde la primera ronda.

**5.1.1. Identificación de Equipos.** Cada institución educativa podrá inscribir un número ilimitado de equipos. Para su correcta identificación en el sistema de pareo, cada equipo deberá ser designado con un sufijo alfanumérico (ej. "Colegio XYZ A", "Colegio XYZ B") o un nombre distintivo (ej. "Los peones del S.O.F."), siempre y cuando este último sea respetuoso y no contravenga las normas de conducta del torneo.

**5.2. Inscripción de Colegios Públicos.** Los equipos de **colegios públicos estarán exentos del pago** de la inscripción. Sin embargo, para validar su participación, cada equipo deberá inscribir a sus jugadores especificando su grado y sección. No se permite hacer una selección de jugadores sin esta información.

**5.2.1.** Para que la inscripción sea válida para colegios públicos que quieran acceder a la exoneración del pago por el equipo, los participantes de dicho equipo deben ser si o si del mismo grado y sección del colegio.



5.2.2 Queda aclarado que la regla 5.2.1 es solo para la exoneración del pago, en caso de querer inscribir equipos con jugadores de diferente sección y grados puede realizarlo con el pago de inscripción correspondiente.

**5.3. Inscripción en el Día del Torneo .** El costo de inscripción el día del evento es de 500.000 Gs al ser IRT (Quinientos mil Guaraníes) o su equivalente en cualquier moneda extranjera, lo que otorga derecho a participar en la segunda ronda con medio punto "bye".

**5.3.1. Pago en Efectivo el Día del Torneo (Solo para Extranjeros).** Se aceptarán pagos en efectivo el día del torneo **exclusivamente para participantes extranjeros, debido a la falta de medios de pago anticipado disponibles para ellos.** Dada esta particularidad, los participantes extranjeros que abonen en efectivo el día del torneo tendrán derecho a participar desde la primera ronda.

**5.3.2.** Queda aclarado que un equipo puede inscribirse en el formulario más no figurar en el pareo hasta realizar el pago correspondiente. **Ejemplo:** un equipo se inscribe en el formulario 4 días antes del torneo, pero realiza el pago 2 días antes, entonces figurará en la lista desde esa fecha. En caso de realizar el pago en el día cuyo costo será de 500.000 Gs e ingresará desde la 2da ronda según el artículo 5.2. por más de completar el formulario varios días antes.

**5.4. Medios de Pago Anticipado.** Los pagos anticipados podrán realizarse por medios digitales, transferencia bancaria o giros, así como por nuestra plataforma <https://ferlonichess.com/tienda/> teniendo opción de parcelar con tus tarjetas de crédito.

**5.4.1. Cuenta para Transferencia Bancaria**

Alias: CI. 1392495

Nombre: Jose Wilfrido Perez Ferloni

Entidad: Ueno Bank

Nro. de cuenta: 619263793

Moneda: Guaraníes.

**5.4.2. Número de teléfono para Giros Tigo: 0983 349 186**

**5.5. Cierre de Inscripciones.** Las inscripciones anticipadas se cerrarán 1 día antes del evento a las 17:00 hs. Ejemplo, el torneo es el sábado a las 14hs, el cierre de la inscripción anticipada será el viernes a las 17:00 hs



**5.6. Confirmación de Presencia.** La confirmación de participación deberá realizarse hasta 10 minutos antes del horario oficial de inicio del torneo, según el horario establecido, y **deberá ser en forma presencial. No serán válidas llamadas telefónicas, mensajes de texto o confirmaciones por terceros.** En caso de no poder confirmar a tiempo, el participante será excluido de las rondas hasta que confirme su presencia. **Este artículo aplica para todos los jugadores, ya sea que su inscripción ya fue abonada o es gratuita.**

**5.7. Ausencia del Participante.** Si algún participante se inscribió y por cualquier motivo no pudo asistir, el monto abonado quedará a su favor para otro evento realizado por Ferloni Group.

## **Artículo 6. Restricciones y Condiciones Adicionales de Participación**

**6.1. Participación en Categorías.** La participación está restringida a una sola categoría por equipo. Los equipos de la categoría "Escuelas" tienen la única excepción de poder participar en la categoría "Colegios". No se permite ninguna otra excepción o cambio de categoría.

**6.2. Representación Institucional.** Los equipos deben inscribirse y participar en nombre y representación de la institución educativa a la que pertenecen.

- La organización se reserva el derecho de solicitar un certificado de matrícula a los jugadores para verificar la representación institucional y validar las puntuaciones.
- No se permitirá la inscripción de equipos en nombre de clubes, asociaciones, escuelas de ajedrez u otras instituciones que no sean una institución de grado del país correspondiente.

**6.3. Inalterabilidad de la Categoría.** Una vez inscrito un equipo en una categoría, no se podrá cambiar durante el transcurso de la Olimpiada.

**6.4. Sanciones Previas.** No podrán participar en el torneo equipos o jugadores que hayan sido sancionados, suspendidos o sumariados por la Federación Paraguaya de Ajedrez o por algún club afiliado.

**6.5. Antecedentes Penales.** No se permitirá la participación de personas que hayan sido condenadas por abuso de niños.

**6.6. Acuerdos de Tablas.** No se aceptarán tablas por acuerdo antes de que se hayan completado 30 jugadas por ambos jugadores, de acuerdo con la "Regla Sofía".

**6.7. Acceso al Recinto de Juego.** El acceso al recinto de juego estará limitado a periodistas acreditados, miembros de la Federación Paraguaya de Ajedrez y árbitros del evento. No se permitirá la presencia de padres de familia,



tutores u otros acompañantes en el área de juego.

6.8. **Deudas con la Organización.** Los equipos o delegados que mantengan deudas con la institución organizadora no podrán recibir los premios del torneo.

## Artículo 7. Premiaciones

7.1. **Premios a las Instituciones.** Se premiará a las instituciones educativas en cada categoría (Escuelas, Colegios y Universidades) de la siguiente manera:

- **Trofeos:** Se otorgarán trofeos a las instituciones que logren el primer, segundo y tercer lugar en cada categoría.
- **Premios en efectivo:** La institución campeona de cada categoría recibirá un premio de **1.000.000 Gs (Un millón de Guaraníes)**.

7.2. **Premios a Jugadores por Tablero.** Los mejores jugadores de cada tablero en cada categoría serán premiados con:

- **Premios en efectivo:** Los jugadores con mejor desempeño en los tableros 1, 2, 3, 4 y el mejor suplente recibirán un premio de **100.000 Gs (Cien mil Guaraníes)** cada uno.
- **Medallas:** Se entregarán medallas especiales a los mejores jugadores en los tableros 1, 2, 3, 4 y al mejor suplente.

7.3. **Premios Generales.**

- Se entregarán medallas a todos los participantes de la Olimpiada.
- El total de premios en efectivo para el evento es de **4.500.000 Gs (Cuatro millones quinientos mil Guaraníes)**.

**Importante:** Los equipos e individuos premiados perderán su derecho al premio si no están presentes en la ceremonia de premiación. Los premios no podrán ser reclamados posteriormente.

## Artículo 8. Sistemas de Desempate

En caso de igualdad de puntos en la clasificación por equipos, se aplicarán los siguientes sistemas de desempate en el orden establecido, basándonos en las leyes de la FIDE para torneos suizos:



### 8.1. Criterios de Desempate por Equipo.

1. **Puntos por Tablero:** Se sumarán los puntos obtenidos por cada jugador en los tableros para definir el desempate.
2. **Sonneborn-Berger extendido por Equipos (sin peor resultado):** Se aplicará este sistema para determinar el ganador del match.
3. **Sonneborn-Berger extendido por Equipos (mediano):** En caso de persistir el empate, se aplicará la variante mediana del sistema.
4. **Sonneborn-Berger extendido por Equipos (total):** Como último criterio de desempate, se aplicará el sistema completo.
5. **Partida de Armagedón:** En caso de que la igualdad persista después de aplicar todos los criterios, se jugará una partida de desempate en formato Armagedón entre los jugadores del primer tablero de cada equipo. Las blancas tendrán 5 minutos y las negras 4 minutos, con la obligación de las blancas de ganar.

8.2. **Criterios de Desempate por Tablero.** Para la premiación individual a los mejores jugadores por tablero (1, 2, 3, 4 y mejor suplente), se utilizarán los siguientes criterios en caso de empate en puntuación, en el orden indicado:

1. Resultado Particular.
2. Bucholz Cut 1 (sin el peor resultado).
3. Bucholz Total.
4. Sonneborn-Berger.
5. Mayor número de victorias.
6. Gana el jugador más joven.

## Artículo 9. Disposiciones Finales

9.1. **Aceptación del Reglamento y Derechos de Imagen.** Todos los equipos y sus participantes, al formalizar su inscripción, aceptan y reconocen íntegramente el presente reglamento de competición. De igual manera, otorgan su consentimiento explícito para que sus imágenes y resultados sean publicados en redes sociales, medios de comunicación y cualquier otra plataforma que la organización considere pertinente para la difusión del evento.

9.2. **Grabación Audiovisual.** La organización autoriza a los medios de comunicación, tanto públicos como privados, a realizar grabaciones durante las partidas, siempre que sus equipos no obstruyan el desarrollo normal del torneo ni la visión de los participantes.

9.3. **Acceso al Recinto de Juego.** El acceso al área de juego está restringido a periodistas, miembros de la Federación Paraguaya de Ajedrez y árbitros debidamente acreditados. La presencia de padres, tutores o cualquier otro acompañante está expresamente prohibida en el recinto de juego durante las partidas.



9.4. **Actualizaciones del Reglamento.** El presente reglamento podrá ser actualizado según las circunstancias lo ameriten, con el fin de adaptarse a las necesidades del torneo.

9.5. **Consultas y Sugerencias.** Cualquier consulta o sugerencia relacionada con el reglamento o la organización debe ser enviada al correo electrónico [ferlonichess@gmail.com](mailto:ferlonichess@gmail.com), con el objetivo de mejorar futuras ediciones.

9.6. **Casos de Fuerza Mayor.** La organización se reserva el derecho de retrasar o suspender cualquier ronda o etapa del torneo en caso de problemas técnicos o situaciones de fuerza mayor que impidan su desarrollo normal.

9.7. **Modificaciones y Adiciones.** La organización se reserva el derecho de modificar o añadir nuevas disposiciones al reglamento, así como de incorporar premios adicionales a medida que se consigan patrocinadores.

9.8. **Situaciones No Contempladas.** Toda situación no prevista en este reglamento será resuelta por la organización, la cual se reserva el derecho de decidir y determinar las modificaciones necesarias. Dichas modificaciones serán publicadas oportunamente en la página oficial del evento: <https://www.ferlonichess.com/>.