

Reglamento Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto 2026

MODALIDAD PRESENCIAL Y ONLINE

Preámbulo

El presente reglamento establece las bases y condiciones que regirán el Circuito Paraguayo Escolar y ABIERTO, edición 2026. La organización y concepción de este evento son responsabilidad exclusiva de Ferloni Group con apoyo de la Federación Paraguaya de Ajedrez y el Club Ferlonichess

Artículo 1. Información General del Evento

1.1. Idea y Organización. La concepción y organización del evento son exclusivas de Ferloni Group, Director Propietario I.F. y O.I Prof. Jose Wilfrido Perez Ferloni, Ruc 1392495-8

1.2. Página Oficial. Para consultas y actualizaciones, visite www.ferlonichess.com.

1.3. Responsable General. El responsable del evento es el I.F. Prof. José Wilfrido Perez Ferloni

- Contacto: +595983349186.
- Correo Electrónico: ferlonichess@gmail.com

1.4. Comité Organizador. El evento cuenta con los siguientes organizadores: OI IF José W. Pérez Ferloni.

Artículo 2. Justificación y Objetivos

El Circuito Paraguayo Escolar y Abierto tiene como propósito fundamental contribuir al desarrollo integral de la juventud en el país. Los objetivos específicos son:

2.1. Promocionar el ajedrez en el territorio nacional. Disponiendo de un torneo a nivel departamental , en la primera Edición, serán Alto Paraná, Sede Ciudad Del Este, Cordillera, Sede Caacupé, Misiones Ayolas y Santa maria, Central e Itapúa

2.2. Crear espacio de diversión y convivencia deportiva, sano crecimiento y aprendizaje de niños y jóvenes.

2.3. Motivar e incentivar la práctica del juego ciencia". (Coadyuvar con la federación paraguaya de ajedrez en la promoción y difusión en esta disciplina deportiva y pedagógica)

2.4. Transmitir valores educativos y filosóficos que contiene el ajedrez.

2.5. Crear eventos que que valoricen el Rating Fide

2.6. Integrar a la población ajedrecística crear un vínculo de conectividad y transferencia de conocimientos.

MODALIDAD PRESENCIAL

Artículo 3. Formato de los Torneos del Circuito

3.1. Etapas. Se disputarán un mínimo de 6 fechas en días y horarios que esta organización disponga de los locales

3.2. Rondas y Control de Tiempo. Cada etapa consta de 7 rondas o lo que disponga la organización.

3.3. Ritmos o cadencia: Se aplicará ritmos blitz, rápidos y clásicos. acorde a los eventos programados por esta organización.

3.4. Sistema de Pareos. Los emparejamientos se efectuarán mediante el software Swiss-Manager en categorías separadas a partir de 8 jugadores, en caso de no completarse la cantidad de jugadores necesarios se juntarán 2 categorías pero se premiará por separado.

3.4.1. Los pareos serán lanzados a la página de Chess-Results, así como también pegados de forma impresa donde la organización considere conveniente.

3.4.2. Modalidad Online. Para las competencias online se utilizará la plataforma Lichess.org, conforme a las reglas específicas previstas en este reglamento.

3.5. Material de Juego. Preferentemente se utilizaran relojes digitales y en caso de necesidad otros tipos de relojes de ajedrez.

3.6. Cuerpo Arbitral. Los árbitros serán nombrados por esta organización y se podrán designar extranjeros en caso de necesidad para adecuar al idioma portugués.

3.7. Reglas del Juego. Serán aplicadas las leyes vigentes de la Federación Internacional de Ajedrez conforme al ritmo de juego.

3.6. Horarios. Los horarios de todas las fechas del circuito siempre se publicarán en las redes sociales y en la página principal ferlonichess.com respetando siempre lo siguiente: disponibilidad que albergan el evento.

3.6.1. La confirmación de presencia se habilitará siempre 1 hora antes del horario establecido del comienzo de la 1ra ronda culminando **puntualmente** su ciclo **10 minutos** antes del inicio de la misma.

3.6.2. Ejemplo más común de los horarios de cada etapa:

HORARIO TORNEO BLITZ RÁPIDAS CIRCUITOS		
Día	Evento	Hora
Sábado	Confirmación de Presencia	13:00 a 13:50
Sábado	Ronda 1	14:00
Sábado	Ronda 2	14:30
Sábado	Ronda 3	15:00
Sábado	Ronda 4	15:30
Sábado	Ronda 5	16:00

Sábado	Ronda 6	16:30
Sábado	Ronda 7	17:00
Sábado	Premiación	Al culminar todas las rondas

3.6.3. 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.

Artículo 4. Categorías de Participación

Las categorías contempladas en este torneo, con divisiones Absoluta y Femenina para cada una, son:

4.1. Sub 7 Absoluto y Femenino. Nacidos en los años 2020, 2021, 2022, etc.

4.2. Sub 9 Absoluto y Femenino. Nacidos en los años 2018, 2019.

4.3. Sub 11 Absoluto y Femenino. Nacidos en los años 2016, 2017.

4.4. Sub 13 Absoluto y Femenino. Nacidos en los años 2014, 2015.

4.5. Abierto Absoluto y Femenino. Nacidos en el año 2013, 2012, 2011, 2010, 2009... 1900 y años anteriores.

4.6. En la categoría podrán participar todos los que deseen participar excepto aquellos que estén sancionados y suspendidos por la federación.

Artículo 5. Proceso de Inscripción

5.1. Inscripción Anticipada. El costo de inscripción anticipada es de 50.000 Gs (Cincuenta mil Guaraníes) o su equivalente en cualquier moneda extranjera, lo que otorga derecho a participar desde la primera ronda. La inscripción se completará una vez confirmado el pago.

5.2. Inscripción en la Modalidad Online. El costo de inscripción para la modalidad online será de 30.000 Gs. treinta mil guaraníes), salvo que la convocatoria de una etapa establezca expresamente otra condición.

5.1.1 Inscripción para torneos IRT. El costo del torneo en caso de ser IRT será de 100.000 Gs (Cien mil Guaraníes).

5.3. Inscripción en el Día del Torneo. El costo de inscripción el día del evento es de 100.000 Gs (Cien 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 jugador puede inscribirse en el formulario más no figurar en el pareo hasta realizar el pago correspondiente. **Ejemplo:** un jugador 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 100.000 Gs, ingresará desde la 2da ronda según el artículo 5.2. por más de completar el formulario varios días antes.

5.3.3. Todas las inscripciones tardías llevarán medio punto bye independientemente a la ronda que ingrese a partir de la segunda ronda en adelante.

5.4. Medios de Pago Anticipado. Los pagos anticipados podrán realizarse por medios digitales, transferencia bancaria o giros. ALIAS C.I. 1392495

5.4.1. Cuenta para Transferencia

Bancaria Alias: CL. 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. Confirmación de Presencia - Modalidad Presencial. En los torneos presenciales, la confirmación de participación deberá realizarse hasta 10 minutos antes del horario oficial de inicio del torneo y en forma presencial. No serán válidas llamadas telefónicas, mensajes de texto o confirmaciones por terceros. En caso de no confirmar a tiempo, el participante será excluido de las rondas hasta que confirme su presencia. La confirmación de los torneos online se registrará por las disposiciones específicas de la Modalidad Online.

5.6. 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 Superiores. Un niño podrá jugar en categorías superiores a la de su edad, pero no así en la inferior a su edad.

6.2. Representación Institucional. Los ajedrecistas deberán inscribirse y participar en nombre y representación del colegio o universidad en el que estén estudiando.

6.2.1. Esta organización se reserva el derecho a solicitar un certificado de matriculación en dicho colegio o universidad en caso de dudas, con el fin de acreditar las puntuaciones. **6.2.2.** No podrán inscribirse en nombre de clubes, asociaciones, escuelas de ajedrez u otra institución que no sea una institución de grado en el país que corresponda.

6.3. Inalterabilidad de la Categoría de Inscripción. El jugador no podrá cambiar de categoría una vez anotado en la primera etapa del circuito, debiendo culminar su participación en la categoría en la que inicialmente se registró.

6.4. Cambio de Institución Educativa. Un jugador que cambie de colegio durante el transcurso del torneo deberá presentar un certificado de matriculación de la nueva institución. Todos los puntos obtenidos previamente serán asignados al colegio por el cual jugó en etapas anteriores.

6.5. Sanciones Previas. No podrán ser parte del torneo aquellos que hayan sido sancionados, suspendidos o sumariados por la Federación Paraguaya de Ajedrez o Club Afiliado.

6.6. Antecedentes Penales. No podrán tomar parte personas que hayan sido condenadas por abuso de niños.

6.7. Acuerdos de Tablas. No se aceptarán las Tablas acordadas antes de las 30 jugadas marcadas por el reloj digital (Regla Sofía).

6.8. Acceso al Recinto de Juego. Solo se permitirá la permanencia en el recinto de juego de los periodistas debidamente acreditados, miembros de la Federación Paraguaya de Ajedrez y árbitros acreditados del evento. No se admite la presencia de los padres en el recinto de juego.

6.9. Deudas con la Organización. Todos los que tengan deudas con la institución organizadora no

podrán ser acreedores del premio del Torneo.

Artículo 7. Premiaciones Presenciales

7.1. Premiaciones por Etapas

7.1.1. Trofeos por Categoría: Se otorgarán trofeos a los tres primeros colocados en las divisiones Absoluta y Femenina de cada categoría.

7.1.2. Etapa Correspondiente a Caacupé: La premiación será exclusivamente la establecida y otorgada por la organización del “Circuito Escolar y Abierto de Ajedrez” (Cooperativa de ahorro, Crédito y Servicios Cumbre de la Cordillera Ltda.).

Por lo tanto, no se realizará una premiación adicional o independiente por parte del Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto; es decir, no se entregarán trofeos, medallas ni otros premios adicionales correspondientes al Campeonato Paraguayo en esta fecha

La participación y los resultados obtenidos sí serán reconocidos plenamente para efectos de puntuación, clasificación y ranking del Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto 2026 De esta manera, un mismo torneo tendrá una única premiación, pero sus resultados tendrán validez para ambas competencias conforme a las disposiciones establecidas.

Esta disposición se aplicará a las siguientes etapas:

- **Primera Fecha IRT Tres Fronteras 2026.**
- **3ra Fecha del V Circuito de Ajedrez Escolar Paranaense Impar 2026.**

En todos los casos, **la premiación será únicamente la correspondiente al torneo anfitrión**, conforme a las bases y condiciones establecidas por su respectiva organización.

No obstante, la participación y los resultados obtenidos por los jugadores serán reconocidos plenamente para efectos de **puntuación, clasificación y ranking del Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto 2026**, en la etapa que corresponda.

De esta manera, **cada torneo tendrá una única premiación**, evitando duplicación de premios y optimizando los recursos disponibles, mientras que sus resultados serán computados oficialmente para el Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto 2026, conforme a las disposiciones y sistema de puntuación establecidos

- Estas disposiciones serán aplicadas en alguna otra etapa en donde algún otro anfitrión solicite ser parte del Campeonato Paraguayo Escolar y Abierto.

7.1.3. Medallas: Se entregarán medallas a todos los participantes en cada etapa

7.2. Premiaciones al final del Circuito presencial.

7.2.1. Trofeo al Campeón Paraguayo (Individual): Se otorgará un trofeo al ajedrecista que acumule la mayor cantidad de puntos de manera individual a lo largo de todo el circuito, reconociendo como el Campeón del Circuito Paraguayo Escolar y Universitario 2026 .

7.2.2. Premios Institucionales:

7.2.2.1. Trofeo Institucional: Se otorgarán trofeos a los colegios Y/O UNIVERSIDADES que obtengan los tres primeros puestos en la sumatoria de puntos a lo largo del circuito.

7.2.2.2. Premio a Inscripción - Campeonato Latinoamericano de Ajedrez 2027

Campeonato Latinoamericano de Ajedrez 2027. Cupos para el torneo, Comida, inscripción hotel durante el evento. (No incluye un día antes y un día después). Será otorgado al alumno del colegio O UNIVERSIDAD que haya acumulado la mayor cantidad de puntos en esa categoría específicamente, independientemente de si ese alumno es el campeón paraguayo general. los que participan en una categoría superior a la suya podrán sumar puntos constitucionales y no así individuales. Los puntos individuales sólo contarán en su categoría original.

- Sub 7 Absoluto y Sub 7 Femenino
- Sub 9 Absoluto y Sub 9 Femenino
- Sub 11 Absoluto y Sub 11 Femenino
- Sub 13 Absoluto y Sub 13 Femenino
- Abierto Absoluto y Femenino

7.2.2.3. En caso de que el jugador no pueda hacer usufructo del cupo, no podrá ceder su lugar al siguiente de la misma institución, sino que pasará automáticamente al 2do mejor ubicado individual.

Artículo 8. Sistema de Puntuación del Circuito

El Circuito Escolar de Ajedrez IMPAR Paranaense aplicará la siguiente escala de puntos a los diez mejores colocados en cada categoría y etapa:

8.1. Escala de Puntos por Posición:

- 1º lugar: 12 puntos
- 2º lugar: 11 puntos
- 3º lugar: 10 puntos
- 4º lugar: 09 puntos
- 5º lugar: 08 puntos
- 6º lugar: 07 puntos
- 7º lugar: 06 puntos
- 8º lugar: 05 puntos
- 9º lugar: 04 puntos
- 10º lugar: 03 puntos

8.2. Acumulación de Puntos: Los puntos obtenidos por cada jugador en cada etapa se sumarán de la siguiente manera:

8.2.1. Clasificación Individual (Campeón Paranaense): Los puntos obtenidos por cada jugador individualmente en todas las etapas y categorías se sumarán para determinar al "Campeón Escolar Paranaense".

8.2.2. Premio Institucional General: Los puntos obtenidos por los jugadores de un mismo colegio en *todas* las categorías se sumarán para determinar la clasificación general de los colegios y definir al Colegio Campeón Paranaense Institucional 2026.

8.2.3. Los puntos y la clasificación final obtenidos por cada jugador son personales e irrenunciables. En ningún caso un jugador podrá ceder, transferir o renunciar al puesto o a los puntos que haya obtenido en la competencia. No obstante, podrá renunciar al trofeo o premio físico que le corresponda, autorizando su entrega a otra persona si así lo desea.

Artículo 9. Sistemas de Desempate

9.1. Sistemas de Desempate por Etapas (Torneos Suizos)

En caso de igualdad de puntos en las etapas individuales del torneo, se aplicarán los siguientes sistemas de desempate en el orden establecido:

9.1.1. Resultado Particular.

9.1.2. Bucholz Cut 1 (sin el peor resultado).

9.1.3. Bucholz Total.

9.1.4. Sonneborn-Berger.

9.1.5. Mayor número de victorias. 9.1.6. Gana el jugador más joven.

9.2. Criterios de Desempate al Final del Circuito (Clasificaciones Generales)

9.2.1. Desempate por el Título de Campeón Paranaense (Primer Puesto Individual): En caso de empate en el primer puesto al final del circuito en el acumulado general de categorías, el Campeón Paranaense se definirá en una serie del mejor de 3 partidas a 5 minutos finish, aplicando el sistema **ARMAGEDON**.

9.2.2. Desempate por los Puestos Individuales (2º, 3º, 4º, etc.): Para los empates en el segundo, tercer, cuarto puesto y subsiguientes de la clasificación individual general, no se aplicará el sistema de desempate Armagedón. En su lugar, se seguirán los siguientes parámetros en el orden escrito:

9.2.2.1. Gana el jugador que haya conseguido más primeros lugares en las etapas.

9.2.2.2. Gana el jugador que haya conseguido más segundos lugares en las etapas.

9.2.2.3. Gana el jugador que haya conseguido más terceros lugares en las etapas.

9.2.2.4. Ganó el Jugador más Joven.

9.2.3. Desempate entre Instituciones en una Categoría Específica: En caso de empate entre dos o más instituciones en una categoría en específico (para el cupo al Latinoamericano), el primer criterio de desempate será la mayor cantidad de alumnos que puntuaron para esa institución en dicha categoría. Si persiste el empate, ganará la institución que más puntos sume en todas las categorías. Si persiste el empate, se realizará un sorteo.

9.2.4. Desempate por el Premio Institucional (Alumnos de la Misma Institución): Si dos alumnos de la misma institución quedan con puntos iguales para ser acreedores del premio institucional (el cupo al Torneo Latinoamericano de Ajedrez), jugarán un match de 3 partidas con sistema Armagedón.

MODALIDAD ONLINE

Artículo 9. Premiación del Online: La modalidad online solo será para acumulación de puntos para el Campeonato. no otorgará trofeos ni medallas.

Artículo 10. Alcance, plataforma y carácter de la competencia

10.1. Plataforma oficial. Las etapas online se disputarán en Lichess.org. La Organización creará un equipo oficial del Circuito y, preferentemente, utilizará torneos de Sistema Suizo para mantener una estructura de rondas comparable con la modalidad presencial.

10.2. Reglas complementarias. La participación implica aceptar este reglamento, las condiciones de uso y las normas de juego limpio de Lichess, así como las disposiciones de la FIDE aplicables al ajedrez online.

10.3

10.4. Convocatoria particular. La Organización podrá fijar para cada etapa el número de rondas, ritmo de juego, condición rated o casual, contraseña, requisitos de acceso y otras configuraciones técnicas. En caso de contradicción, prevalecerá este reglamento y luego la convocatoria específica de la etapa.

Artículo 11. Categorías, días y horarios

11.1. Distribución semanal. Salvo modificación anunciada oficialmente, las categorías online se disputarán a las 19:00 horas de Paraguay de la siguiente manera: lunes Sub 7; martes Sub 9; miércoles Sub 11; jueves Sub 13; viernes Abierto.

11.2. Feriados. Las etapas online no se suspenderán automáticamente por feriados. Cualquier cambio deberá ser comunicado por la Organización mediante sus canales oficiales.

11.3. Categorías superiores. Se mantiene la regla general que permite participar en una categoría superior a la correspondiente por edad, pero nunca en una inferior. Los puntos obtenidos en categorías superiores computarán únicamente para la clasificación institucional; los puntos individuales del jugador computarán en su categoría original, conforme al criterio establecido para los premios del Circuito. [Ejemplo: si el participante es campeón en varias categorías usufructuara en la categoría que le corresponde. si el participante es campeón en varias categorías superiores, y no ganó en su categoría., usufructuara la primera inmediatamente superior a su edad. ejemplo: si un ajedrecista de la sub 9 es campeón en la sub 11 y la sub 13., y no haya ganado en su categoria. usufructuara los beneficios de la sub 11. y esto se aplica a todos los puestos del 1ro al 10mo puesto. SIEMPRE SE LE ATRIBUIRÁ EL MEJOR PUESTO OBTENIDO INDEPENDIENTE A SU CATEGORÍA

11.4. Calendario. Las fechas concretas de las etapas online y presenciales se publicarán en el Anexo I y en los canales oficiales. El calendario podrá actualizarse sin alterar las reglas permanentes de este capítulo.

Artículo 12. Inscripción, cuenta de Lichess y confirmación

12.1. Datos obligatorios. Al inscribirse, cada participante deberá informar correctamente nombre y apellido, fecha de nacimiento, institución educativa, categoría y nombre de usuario de Lichess.

12.2. Cuenta registrada. Cada jugador deberá disputar el Circuito con la cuenta de Lichess declarada en su inscripción. El cambio de cuenta deberá ser solicitado y autorizado antes del inicio de la etapa. Los resultados obtenidos desde una

cuenta no registrada podrán ser excluidos de la clasificación oficial.

12.3. Cuenta personal e intransferible. La cuenta deberá ser utilizada exclusivamente por el jugador inscripto. Queda prohibido compartir la cuenta, permitir que otra persona realice jugadas o utilizar una cuenta de tercero.

12.4. Acceso al equipo oficial. Cuando el torneo se organice mediante un equipo de Lichess, el jugador será responsable de solicitar su ingreso con la antelación suficiente y cumplir los requisitos de acceso establecidos por la Organización.

12.5. Confirmación online. El participante deberá ingresar al torneo y encontrarse disponible en la plataforma como mínimo 10 minutos antes de la hora oficial de inicio.

12.6. Ingreso tardío. Un jugador que no haya ingresado al comenzar la primera ronda podrá ser admitido hasta antes del inicio de la segunda ronda, siempre que la plataforma lo permita y el árbitro lo autorice. En ese caso se reconocerá únicamente el bye de medio punto asignado por el sistema. Iniciada la segunda ronda, no se admitirán nuevos ingresos para la clasificación oficial, salvo decisión excepcional de la Organización por una falla general o causa de fuerza mayor.

12.7. Menores de edad. Cuando corresponda por la edad del participante, la cuenta de Lichess deberá contar con autorización del padre, madre o tutor y utilizar las medidas de protección para menores previstas por la plataforma. La inscripción al Circuito implicará la autorización del responsable para la participación online y para los controles de supervisión previstos en este reglamento.

Artículo 13. Requisitos técnicos y responsabilidad de conexión

13.1. Equipo de juego. El participante deberá disponer de computadora, tableta o dispositivo compatible, navegador o aplicación actualizada y una conexión a internet razonablemente estable. Se recomienda contar con una conexión alternativa de respaldo.

13.2. Prueba previa. Antes de cada etapa, el jugador deberá comprobar el funcionamiento de su cuenta, contraseña, dispositivo, conexión, audio y cámara cuando estos últimos puedan ser requeridos.

13.3. Falla individual. Las desconexiones, pérdida de batería, cierre del navegador, fallas del dispositivo o problemas de internet que afecten únicamente a un jugador serán responsabilidad de éste. Si la plataforma declara una partida perdida por tiempo, abandono o desconexión, el resultado se mantendrá para la clasificación oficial salvo evidencia clara de una falla general de la plataforma o decisión arbitral fundada.

13.4. Imposibilidad de detener el reloj. Una vez iniciada una partida, la Organización no garantiza la posibilidad técnica de pausar, devolver tiempo o reiniciar el reloj de Lichess por inconvenientes particulares del jugador.

Artículo 14. Fallas generales de plataforma y fuerza mayor

14.1. Falla generalizada. Si Lichess, el sistema de torneos o un servicio indispensable presenta una interrupción general que afecte simultáneamente a múltiples participantes, el Árbitro Principal podrá retrasar el inicio, pausar la etapa cuando la herramienta lo permita, anular una ronda para efectos del Circuito, reprogramar partidas o reprogramar la etapa completa.

14.2. Criterio de decisión. La decisión se basará en la extensión del problema, la cantidad de jugadores afectados, la posibilidad de reconstruir resultados y la equidad deportiva. No se considerará falla general una incidencia aislada en el proveedor de internet o dispositivo de un participante.

14.3. Comunicación. Toda reprogramación o modificación causada por una falla general será comunicada mediante los canales oficiales tan pronto como sea posible.

Artículo 15. Juego limpio y prohibición de asistencia externa

15.1. Juego individual. Durante cada partida el jugador deberá decidir y ejecutar sus jugadas sin asistencia de terceros. Queda prohibido recibir sugerencias de padres, entrenadores, compañeros, espectadores o cualquier otra persona.

15.2. Herramientas prohibidas. Durante la partida queda prohibido utilizar motores de análisis, asistentes de inteligencia artificial para obtener jugadas, libros o archivos de aperturas, bases de datos, exploradores de aperturas, tableros de análisis, otro tablero físico para analizar la posición, extensiones de navegador que ayuden a jugar, software de asistencia o cualquier recurso externo que otorgue ventaja ajedrecística.

15.3. Otros dispositivos. No se podrán utilizar otros dispositivos electrónicos durante la partida, excepto aquellos previamente autorizados para supervisión, cámara, comunicación arbitral o conexión de respaldo.

15.4. Ayuda técnica de un adulto. En categorías infantiles, un padre, tutor o responsable podrá ayudar antes del inicio con el acceso a la cuenta o la configuración técnica. Una vez iniciada la partida no podrá tocar el dispositivo, señalar jugadas, comentar la posición ni intervenir, salvo una emergencia técnica que deberá comunicarse inmediatamente al árbitro.

15.5. Tablas y conducta. La regla que impide acordar tablas antes de la jugada 30 será aplicable también a la modalidad online en la medida en que la configuración de la plataforma lo permita. Asimismo, quedan prohibidas las conductas destinadas a distraer, hostigar o provocar al adversario.

15.6. Acusaciones públicas. Las sospechas de juego asistido deberán comunicarse exclusivamente a la Organización o mediante los mecanismos de reporte de Lichess. Se prohíben acusaciones públicas contra otros participantes en chats, redes sociales o grupos vinculados al evento mientras no exista una decisión oficial.

Artículo 16. Supervisión mediante cámara y controles de identidad

16.1. Facultad de supervisión. La Organización podrá solicitar cámara y/o micrófono antes, durante o inmediatamente después de una partida, de manera aleatoria, preventiva o cuando existan elementos que justifiquen una verificación.

16.2. Condiciones de cámara. Cuando sea requerida, la cámara deberá permitir identificar al jugador y observar razonablemente su entorno de juego. El árbitro podrá solicitar una breve vista del lugar, manos, escritorio, pantalla o dispositivos cercanos, respetando la dignidad y privacidad del participante.

16.3. Permanencia de terceros. Durante una supervisión, ninguna persona deberá permanecer en el área inmediata de juego sin autorización arbitral. Cuando por la edad o seguridad de un menor sea necesaria la presencia de un adulto responsable, éste deberá permanecer visible o identificable y abstenerse de cualquier intervención ajedrecística.

16.4. Negativa o imposibilidad. La negativa injustificada a cumplir un control razonable de identidad o supervisión podrá motivar que el resultado quede provisional, la pérdida de la partida o la exclusión de la etapa, según la gravedad. Una imposibilidad técnica real deberá informarse de inmediato y será evaluada por el árbitro.

16.5. Privacidad. Si la Organización decide grabar una supervisión, deberá informarlo. Ese material tendrá finalidad exclusiva de control, revisión o defensa ante un reclamo, no será publicado sin autorización y se mantendrá con acceso restringido durante el tiempo razonablemente necesario para resolver el caso.

Artículo 17. Reclamos, revisión y juego limpio

17.1. Reclamo técnico. Los reclamos por emparejamiento, resultado, desconexión, acceso o incidencia técnica deberán presentarse al árbitro o canal oficial dentro de los 15 minutos siguientes a la finalización de la partida afectada, acompañando capturas, enlace de la partida y cualquier otra evidencia disponible.

17.2. Reclamo de juego limpio. Una sospecha de asistencia externa podrá ser comunicada de manera confidencial hasta 24 horas después de finalizada la etapa. El reclamo deberá identificar la partida y explicar los motivos concretos de la sospecha.

17.3. Revisión. La Organización podrá revisar partidas, tiempos de reflexión, información pública de la cuenta, evidencia audiovisual disponible y decisiones o marcas emitidas por la plataforma. También podrá remitir un reporte a Lichess. Una marca o restricción de la plataforma podrá motivar la reapertura del caso, pero no dará lugar a acusaciones públicas

automáticas.

17.4. Decisiones de la plataforma. La Organización no podrá alterar las sanciones internas impuestas por Lichess ni exigir a la plataforma la divulgación de información confidencial. Sin embargo, podrá adoptar decisiones independientes sobre los puntos, premios y permanencia del jugador dentro del Circuito conforme a este reglamento.

17.5. Apelación. Las sanciones deportivas impuestas por la Organización en materia de juego limpio podrán ser apeladas por escrito dentro de las 24 horas siguientes a su comunicación. La apelación será resuelta por el Comité de Apelaciones o las personas designadas por la Organización que no hayan intervenido directamente en la decisión inicial, siempre que ello sea posible.

Artículo 18. Resultados, clasificación oficial y desempates

18.1. Resultado de las partidas. Los resultados registrados por Lichess constituirán la fuente primaria de las partidas disputadas, sin perjuicio de las correcciones deportivas que procedan por sanción, falla general o resolución de un reclamo.

18.2. Tabla provisional de Lichess. La clasificación mostrada por Lichess al terminar el torneo tendrá carácter provisional e informativo para el Circuito.

18.3. Clasificación oficial. La Organización publicará la clasificación oficial de cada etapa después de aplicar los sistemas de desempate previstos en el Artículo 9 del presente reglamento. Cuando sea necesario, los resultados serán exportados y recalculados fuera de Lichess para mantener los mismos criterios entre la modalidad presencial y online.

18.4. Byes. Los byes asignados automáticamente por el sistema serán reconocidos cuando correspondan al funcionamiento normal del torneo o al ingreso tardío autorizado en los términos del Artículo 12.6. La Organización podrá corregir su efecto sobre la clasificación del Circuito si se comprobara una asignación incompatible con este reglamento.

18.5. Ausencia. El jugador que no inicie una partida o sea retirado automáticamente por la plataforma debido a inactividad deberá volver a ingresar únicamente si el torneo y el árbitro lo permiten. La ausencia reiterada podrá motivar su retiro definitivo de la etapa.

Artículo 19. Publicación provisional, sanciones y cierre de resultados

19.1. Período provisional. Los resultados y puntos de cada etapa online permanecerán provisionales durante 48 horas desde la finalización del torneo para permitir reclamos y controles de juego limpio.

19.2. Sanciones deportivas. Según la gravedad y reincidencia, la Organización podrá imponer advertencia, pérdida de una partida, pérdida de puntos de la etapa, exclusión de la etapa, anulación de puntos obtenidos online, exclusión de futuras etapas online o expulsión del Circuito.

19.3. Revisión posterior. Aun después de vencido el período provisional, la Organización podrá reabrir un resultado antes de la premiación final del Circuito si surge evidencia nueva y relevante vinculada con una posible infracción de juego limpio en una etapa online.

19.4. Puntos de terceros. Cuando un jugador sea descalificado, la Organización determinará expresamente en la resolución si los puntos de sus adversarios se mantienen como fueron registrados o si corresponde una corrección. La decisión deberá aplicarse de forma uniforme a todos los casos equivalentes de la etapa.

19.5. Cierre. Vencido el período de revisión y resueltos los reclamos pendientes, la Organización publicará los resultados definitivos y los incorporará a la clasificación general del Circuito.

Artículo 20. Disposiciones Finales

20.1. Aceptación del Reglamento y Derechos de Imagen. Todos los participantes, al formalizar su inscripción, aceptan y reconocen íntegramente el presente reglamento de competición. Asimismo, otorgan su consentimiento explícito para la publicación de sus imágenes y resultados en redes sociales, periódicos, revistas, libros y cualquier otro medio que la organización considere pertinente para la difusión del evento.

20.2. Grabación Audiovisual. La organización autoriza a todos los medios de comunicación, tanto públicos como privados, a realizar grabaciones con cámaras fijas durante el desarrollo de las partidas, siempre y cuando sus equipos (incluidos los trípodes) estén ubicados de manera que no obstaculicen el normal desenvolvimiento del torneo ni la visión de los participantes.

20.3. Acceso al Recinto de Juego. Únicamente se permitirá la permanencia en el área de juego a periodistas debidamente acreditados, miembros de la Federación Paraguaya de Ajedrez y árbitros acreditados del evento. Queda expresamente prohibida la presencia de padres o tutores en el recinto de juego durante las partidas.

20.4. Actualizaciones del Reglamento. El presente reglamento será actualizado según las circunstancias lo ameriten, con el fin de adaptarse a las necesidades del circuito.

20.5. Consultas y sugerencias. Cualquier consulta, solicitud o recomendación relativa al reglamento o acciones de la organización deberá dirigirse al correo electrónico ferlonichesspy8@gmail.com, con el objetivo de contribuir a la mejora continua de futuras ediciones y del circuito en general.

20.6. Casos de Fuerza Mayor. La organización se reserva el derecho de retrasar o suspender alguna ronda o etapa del torneo en caso de problemas técnicos imprevistos o situaciones de fuerza mayor que impidan el desarrollo normal del evento.

20.7. 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 o "sponsors".

20.8. 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/>

20.9. Sugerencias. Toda sugerencia será bienvenida única y exclusivamente en el correo ferlonichess@gmail.com

ANEXO I - CALENDARIO 2026

Etapas Online - horario oficial 19:00 hs.

Fecha Online 1: Lunes 17 de agosto - Sub 7; Martes 18 - Sub 9; Miércoles 19 - Sub 11; Jueves 20 - Sub 13; Viernes 21 - Abierto.

Fecha Online 2: Lunes 24 de agosto - Sub 7; Martes 25 - Sub 9; Miércoles 26 - Sub 11; Jueves 27 - Sub 13; Viernes 28 - Abierto.

Fecha Online 3: Lunes 31 de agosto - Sub 7; Martes 1 de septiembre - Sub 9; Miércoles 2 - Sub 11; Jueves 3 - Sub 13; Viernes 4 - Abierto.

Fecha Online 4: Lunes 7 de septiembre - Sub 7; Martes 8 - Sub 9; Miércoles 9 - Sub 11; Jueves 10 - Sub 13; Viernes 11 - Abierto.

Fechas presenciales informadas en el reglamento original: domingo 13 de septiembre - Encarnación; domingo 27 de septiembre - Itá; 3 y 4 de octubre - Final en Ciudad del Este.

Nota de calendario. La Organización podrá modificar sedes, fechas u horarios por razones operativas, técnicas o de fuerza mayor, comunicándolo oportunamente por sus canales oficiales.