



CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS 2026

CATEGORÍA U14

La Federación Panameña de Ajedrez (FPA), se complace en invitarles a participar en el **Campeonato Nacional por Equipos 2026 - U14**, evento que se realizará del **15 al 18 de octubre del 2026**, en el **Centro de Combate de la Ciudad Deportiva Irving Saladino**, ubicado en el corregimiento de Juan Díaz, Ciudad de Panamá.

1. DERECHO DE PARTICIPACIÓN

- Abierto a todos los ajedrecistas con **bandera panameña nacidos desde el año 2012 o posteriormente**, quienes formarán equipos compuestos por un mínimo de cuatro (4) jugadores titulares y un (1) jugador suplente, para totalizar un máximo de cinco (5) jugadores por cada equipo.
- La participación en el Campeonato Nacional por Equipos 2026 - U14 **estará restringida exclusivamente a jugadores con bandera panameña registrada en la FIDE**. No se permitirá la inscripción ni la participación de jugadores con bandera distinta a la de Panamá.
- Todos los jugadores que conformen los Equipos deben poseer FIDE ID antes de inscribir a su Equipo. En caso de que uno o más jugadores no posean FIDE ID, los Capitanes deberán tramitarlos directamente con su Club, antes de inscribir al Equipo. **SIN EXCEPCIÓN**

2. SISTEMA DE JUEGO

- Se jugará bajo un **Sistema Suizo a 7 rondas** según la reglamentación FIDE.
- El ritmo de juego será de **60 minutos con un incremento de 30 segundos** desde el primer movimiento.
- El **tiempo de tolerancia** para un jugador será de **treinta minutos** a partir del inicio de la partida. Transcurrido ese tiempo, se declarará la partida perdida por incomparecencia.

- **No se permite solicitar byes.** En caso de que un equipo no pueda jugar la primera ronda, el Capitán del Equipo deberá solicitar el **NO EMPAREJAMIENTO** al Árbitro Principal (vía WhatsApp al **6545-6420**) **antes del martes 13 de octubre 2026 a las 10:00 pm.** Para las siguientes rondas (2 a 7) el Capitán del Equipo deberá llenar el respectivo formulario de NO EMPAREJAMIENTO que encontrarán en la Mesa Técnica.
- Este evento será válido para **ELO FIDE STANDARD.**
- El torneo se jugará bajo las Leyes de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

3. LUGAR DE JUEGO

El evento se realizará en el **Centro de Combate de la Ciudad Deportiva Irving Saladino.**



<https://maps.app.goo.gl/1rwXbbB6c8MfjEX9>

4. INSCRIPCIONES Y COSTOS

Las inscripciones se realizarán a la **Cuenta de Ahorros N° 40000017757 Banco Nacional de Panamá, a nombre de Federación de Ajedrez de Panamá.** Las mismas, tendrán un valor de **cien balboas (B/. 100.00) por equipo.**

Al momento de hacer el pago, el Capitán del Equipo deberá llenar el siguiente formulario: fpatorneos.fillout.com/equipos2026 en el cual se colocará la composición de su Equipo, el orden de sus jugadores (planta/base) y se adjuntará el pago.

Este formulario llegará directamente al correo de la FPA, se procederá a la revisión del pago en la cuenta bancaria y, finalmente, a la formal inscripción del Equipo. **El formulario deberá llenarse antes de las 8:00 p.m. del lunes 12 de octubre de 2026. Las inscripciones al evento se aceptarán hasta ese día y esa hora.**

Cupos Limitados: El **Campeonato por Equipos 2026** tendrán espacio para **75 equipos** (entre **OPEN, U10 y U14**). Se recomienda a todos los interesados, inscribirse con suficiente tiempo de antelación, para asegurar su cupo en el evento.

5. CALENDARIO DE JUEGO

Fecha	Descripción	Hora
Jueves 15 octubre	Inauguración	12:30 pm
Jueves 15 de octubre	Ronda 1	1:00 pm
Jueves 15 de octubre	Ronda 2	6:00 pm
Viernes 16 de octubre	Ronda 3	1:00 pm
Viernes 16 de octubre	Ronda 4	6:00 pm
Sábado 17 de octubre	Ronda 5	10:00 am
Sábado 17 de octubre	Ronda 6	4:00 pm
Domingo 18 de octubre	Ronda 7	10:00 am
Domingo 18 de octubre	Desempates	3:00 pm
Domingo 18 de octubre	Premiación	4:00 pm

El **Congresillo Técnico** se realizará el **día martes 13 de octubre a las 8:30 pm** vía **ZOOM** a través del siguiente enlace: **<https://zoom.us/j/97789615314?pwd=yLsbCya38ugOMqmERGTPGVrHhdRnDe.1>**

Normas de conducta durante el **Congresillo Técnico Virtual**

Con el propósito de garantizar un ambiente de respeto, cordialidad y orden durante el **Congresillo Técnico Virtual**, todos los participantes deberán mantener una conducta apropiada y un trato respetuoso hacia el Organizador, Árbitros y demás asistentes.

No se tolerarán expresiones ofensivas, conductas irrespetuosas, agresivas, groseras o cualquier otra manifestación que altere el normal desarrollo de la reunión.

La Organización se reserva el derecho de retirar inmediatamente de la sesión virtual a cualquier participante que incurra en este tipo de comportamientos, sin perjuicio de las medidas adicionales que, de ser necesario, puedan adoptarse de conformidad con el presente reglamento o la normativa aplicable.

6. DESEMPATES

- **PARA EQUIPOS:**

1. Puntos de match (Victoria 2 / Empate 1 / Derrota 0) - **(13)**
2. Puntos (puntos de partida) (tableros) (Victoria 1 / Empate 0,5 / Derrota 0) - **(1)**
3. Resultado particular (respecto a puntos de match) - **(14)**
4. Sonneborn-Berger - **(74)**
5. Buchholz - **(84)**

❖ **Si persiste el empate y únicamente si hay premios en disputa:**

1. **En caso de dos equipos empatados:**

Cada Capitán elegirá un (a) representante que **disputará un Match de dos (2) partidas - Blitz** de tres (3) minutos, con un incremento de dos (2) segundos por jugada desde la primera jugada, por jugador (a). Previamente se sortearán los colores de pieza en la primera partida.

En caso de permanecer el empate se disputará una partida Armagedon. Se realizará un sorteo para elegir el color de las piezas, el ganador elige primero el color de piezas. El jugador de piezas blancas tendrá un tiempo asignado de 6 minutos y estará obligado a ganar la partida, el jugador de piezas negras tendrá un tiempo asignado de 5 minutos, en caso de tablas ganará el jugador de piezas negras.

2. **Si son más de dos equipos los empatados:**

Cada Capitán elegirá un (a) representante que **disputará un torneo Round Robin - Blitz** con un ritmo de juego de tres (3) minutos, con un incremento de dos (2) segundos por jugada desde la primera jugada, por jugador (a). Si persiste el empate, se continuará jugando otro torneo hasta obtener un ganador (a).

- **PARA TABLEROS INDIVIDUALES:**

Mínimo de cuatro (4) partidas si es Titular y dos (2) partidas si es Suplente:

1. Puntos de partida - **(1)**
2. Performance - **(60)**
3. Partidas ascendiendo (cuantas menos mejor) - **(62)**
4. Mayor número de victorias (incluyendo las incomparecencias) - **(68)**

En caso de permanecer el empate, se procederá a jugar una partida Armagedon. Se realizará un sorteo para elegir el color de las piezas, el ganador elige primero el color de piezas. El jugador de piezas blancas tendrá un tiempo asignado de 6 minutos y estará obligado a ganar la partida, el jugador de piezas negras tendrá un tiempo asignado de 5 minutos, en caso de tablas ganará el jugador de piezas negras.

7. ROL DEL CAPITÁN

- Todos los equipos nombrarán un Capitán, el cual debe ser una persona mayor de edad, quien tendrá a su cargo la responsabilidad de gestionar cualquier reclamo, así como informar todo lo referente al torneo, a los miembros de su equipo.
- Una misma persona puede ser Capitán de varios equipos en los **Campeonatos Nacionales por Equipos 2026 – U10 y U14**
- El Capitán actúa como representante de los jugadores en todos los asuntos relacionados con un reclamo.
- El Capitán del equipo (así como los jugadores) no puede permanecer de pie detrás del equipo contrario durante las partidas. Para observar las partidas, el Capitán podrá situarse detrás de los jugadores de su equipo.
- El Capitán **es el responsable** de comunicar los emparejamientos y alineaciones a los jugadores de su equipo.
- El Capitán **es el responsable** de comunicar la composición de los jugadores de su equipo en cada ronda al Árbitro Principal del torneo.

- Si el Capitán del equipo tiene que hablar con uno de sus jugadores, se lo dirá primero al Árbitro Principal. **Si el Árbitro Principal está de acuerdo**, el Capitán deberá hablar con el jugador en presencia del Árbitro Principal. El mismo procedimiento se hará si el jugador desea hablar con su Capitán. Las conversaciones deben ser en un idioma que domine el Árbitro Principal.
- El Capitán **no está autorizado** a aconsejar a los jugadores de su equipo para aceptar o realizar una oferta de tablas. El Capitán **no puede** comentar ninguna posición de ningún tablero durante las partidas.
- Cualquier información transmitida por un árbitro a un Capitán será considerada automáticamente como transmitida a todos sus jugadores.

8. ALINEACIONES DE LOS JUGADORES EN LOS EQUIPOS

- El Capitán de equipo deberá, al momento de la inscripción y a través del correspondiente formulario en línea, enviar la composición de su Equipo. **Esta será la alineación regular (planta/base) de su equipo.**
- Cada Capitán de equipo deberá enviar su alineación para la primera ronda al Árbitro Principal (vía WhatsApp al **6545-6420** o en la plataforma de Chess Results) **el miércoles 14 de octubre a las 9:00 pm (tiempo límite)** de no ser así, se alineará el equipo para la primera ronda con el equipo regular (planta/base).
- Cada Capitán de equipo deberá enviar su alineación para las siguientes rondas al Árbitro Principal (vía WhatsApp al **6545-6420**, **llenar el formulario de alineación en la Mesa Técnica o utilizar la plataforma de Chess Results**), **60 minutos antes de cada ronda**, de no ser así, se alineará con el equipo regular (planta/base).
- Los emparejamientos **(de los equipos)** de la **Ronda 1** se realizarán **el miércoles 14 de octubre 2026 a las 9:00 am**. Las **alineaciones finales** de la **Ronda 1** se publicarán **el jueves 15 de octubre 2026 a las 9:00 am**. Toda la información será publicada en la página <https://chess-results.com/fed.aspx?lan=2&fed=PAN>

CRONOGRAMA IMPORTANTE PARA CAPITANES

Fecha	Actividad	Hora / Hora Límite
Lunes 12 de octubre	Cierre de inscripciones	8:00 pm
Martes 13 de octubre	Congresillo Técnico Virtual	8:30 pm
Martes 13 de octubre	Capitanes deben informar si su Equipo no se emparejará en la Ronda 1	10:00 pm
Miércoles 14 de octubre	Publicación de Emparejamientos (de los Equipos) - Ronda 1	9:00 am
Miércoles 14 de octubre	Capitanes deben enviar las alineaciones finales de su equipo - Ronda 1	9:00 pm
Jueves 15 octubre	Publicación de Alineaciones finales de cada tablero en los equipos - Ronda 1	9:00 am
Jueves 15 octubre	Inauguración del evento	12:30 pm
Jueves 15 octubre	Inicio de la Ronda 1	1:00 pm

Recordatorio: Cada Capitán de equipo deberá enviar su alineación para las siguientes rondas (2 a 7) al Árbitro Principal **60 minutos antes de cada ronda**, de no ser así, se alineará con el equipo regular (planta/base).

9. PREMIACIÓN

El equipo ganador será proclamado **Campeón Nacional por Equipos 2026 - U14**

Adicional, se entregarán los siguientes premios:

❖ PARA EQUIPOS:

PREMIACIÓN CAMPENATO NACIONAL POR EQUIPOS 2026 - U14	
CAMPEÓN	Trofeo + Medallas a todos los jugadores
SUB-CAMPEÓN	Trofeo + Medallas a todos los jugadores
TERCER LUGAR	Trofeo + Medallas a todos los jugadores
MEJOR EQUIPO FEMENINO	Trofeo + Medallas a todas las jugadoras (las integrantes del equipo deben ser TODAS femeninas)

PREMIACIÓN CAMPENATO NACIONAL POR EQUIPOS 2026 - U14	
MEJOR EQUIPO U12	Trofeo + Medallas a todos los jugadores (TODOS los integrantes del Equipo deben ser Categoría U12).
MEJOR EQUIPO ESCOLAR	Trofeo + Medallas a todos los jugadores (TODOS los integrantes del Equipo deben pertenecer a un mismo Centro Educativo).

❖ PARA TABLEROS INDIVIDUALES:

Los premios individuales por tablero serán otorgados siempre y cuando los titulares (desde el primer hasta el cuarto tablero) hayan jugado un mínimo de cuatro {4} partidas y el suplente (quinto tablero) un mínimo de dos {2} partidas.

PREMIACIÓN CAMPENATO NACIONAL POR EQUIPOS 2026 - U14	
Mejor Primer Tablero	Medalla
Mejor Segundo Tablero	Medalla
Mejor Tercer Tablero	Medalla
Mejor Cuarto Tablero	Medalla
Mejor Quinto Tablero	Medalla

10. CONGRESILLO TÉCNICO

El Congresillo Técnico se realizará de forma virtual por Zoom, el **martes 13 de octubre de 2026 a las 8:30 pm**. Cualquier aspecto no estipulado en estas bases, será resuelto en este Congresillo. El link del Congresillo Técnico Virtual es <https://zoom.us/j/97789615314?pwd=yLsbCya38ugOMqmERGTPGVrHhdRnDe.1>

En el Congresillo Técnico se constituirá el Comité de Apelaciones conformado por cinco Capitanes participantes del evento, a saber, **tres principales y dos suplentes**. Las apelaciones contra las decisiones del Árbitro Principal deben ser escritas, firmadas y presentadas al Árbitro Principal por el Capitán del Equipo dentro de los 30 (treinta) minutos después de la finalización de la partida. La apelación debe ir acompañada del monto de caución de B/. 50.00. Si la apelación se considera relevante, la cantidad será reembolsada. Si la apelación es rechazada, el monto se enviará a FPA.

11. ORGANIZACIÓN Y ARBITRAJE

ORGANIZADOR: AO José Pittí Suárez – FIDE ID 6600972 – **Telf. 6889-3543**

ÁRBITRO PRINCIPAL y EMPAREJAMIENTOS: FA César Riquelme– FIDE ID 6601146

ÁRBITROS ADJUNTOS Y FAIR PLAY: Por designar.

12. DISPOSICIONES FINALES

- ✓ El Organizador proporcionará el equipo necesario para la realización del evento (tableros, piezas, relojes y planillas).
- ✓ Se aplicarán medidas de Juego Limpio de acuerdo con las Directrices de la Comisión de Fair Play de la FIDE, tales como: **controles en la entrada, chequeos aleatorios durante las partidas, entre otros.**
- ✓ Se darán puntuaciones por encuentros jugados: dos (2) puntos por matches ganados, un (1) punto por empates y cero (0) puntos por matches perdidos.
- ✓ Si algún equipo pierde 3 partidas por incomparecencia, el encuentro será declarado 4-0.
- ✓ Los asuntos no contemplados en las presentes bases serán resueltos por el Árbitro Principal y el Organizador tomando en cuenta el Reglamento actualizado de las Leyes del Ajedrez de la FIDE vigentes.

POLITICAS DEL TORNEO

SALA DE JUEGO

- ✓ Todos los jugadores y Capitanes podrán ser escaneados en la entrada de la sala de juego.
- ✓ Guardar silencio en la sala de juego.
- ✓ Se prohíbe a los jugadores tener cualquier dispositivo electrónico, digital, reloj inteligente, teléfono inteligente, gafas inteligentes, PDA, tablets, ipads, computadora, auricular, dispositivo de comunicaciones, micrófono, altavoz, entre otros. **Si llegase a sonarle al jugador cualquier dispositivo electrónico o se determina que el jugador tiene algún dispositivo electrónico durante la partida (así sea apagado)**, la penalidad para tal uso es la pérdida de la partida, y una investigación inmediata sobre la naturaleza del uso que se hará para determinar si la expulsión del torneo está justificada.
- ✓ No se permitirá comer en el área de juego ni mucho menos en las mesas de juego.
- ✓ Las bebidas (agua, café, jugos y otros) deberán ser tomadas en el área asignada por el Director del evento o colocarlas debajo de las mesas de juego. No se permite ningún tipo de líquidos en las mesas de juego. **SIN EXCEPCIÓN**

- ✓ Si hay evidencia clara e indiscutible de hacer trampas de cualquier tipo, electrónicas o de otro tipo, el jugador perderá su derecho a seguir en el torneo. Ningún reembolso será dado.
- ✓ Los jugadores cuyos juegos hayan terminado tampoco están autorizados a usar o poseer teléfonos celulares u otros dispositivos electrónicos en el área de juego o en los baños. La pena está a discreción del Árbitro Principal después de que se haya llevado a cabo una investigación y puede incluir la pérdida de la ronda.
- ✓ **Los jugadores deberán mantener sus planillas visibles en todo momento**, para que los árbitros puedan hacer el control de tiempo y ver la última jugada escrita.

REGLAS DEL ESPECTADOR

- ✓ Se considerará **espectador** a toda persona que no esté vinculada directamente con el torneo o club durante la competencia, tales como: **padres de familia, entrenadores o instructores, familiares, prensa, jugadores que hayan terminado su partida.**
- ✓ No se permitirá a ningún espectador entrar en el área donde los jugadores están compitiendo a menos que el Árbitro principal del torneo lo autorice.
- ✓ **Una vez empezada la ronda solo se permitirá tomar fotos durante los primeros 3 minutos**, luego de este tiempo, los espectadores deberán abandonar la sala de juego. La Organización también asignará a una persona encargada para tomar las fotografías del evento que luego compartirá con los Clubes a través de un link.
- ✓ Los acudientes/espectadores deben mantenerse fuera del área de juego.
- ✓ Durante el tiempo pautado para las fotos, los espectadores no pueden hablar con los jugadores, o viceversa, mientras aún estén jugando.
- ✓ Si el espectador infringe una de estas normas, será expulsado del torneo sin derecho a retornar a la sala de juego en las rondas siguientes.
- ✓ No se tolerará comportamiento inadecuado, grosero, irrespetuoso o inapropiado por parte de un espectador. El Director del evento se reserva el derecho de negar la entrada al torneo.
- ✓ El Director del evento se reserva el derecho de expulsar de la sala de juego a cualquier espectador que no cumpla con las reglas o que perturbe el torneo de alguna manera.

COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR

- ✓ Los jugadores podrán ser escaneados en cada ronda antes de entrar en la sala de juego y durante sus partidas (controles aleatorios).
- ✓ Los jugadores sólo podrán hacer uso de los baños designados por la Organización para los participantes que estén jugando sus partidas. Una vez culminadas sus partidas, los jugadores podrán usar los baños designados para los espectadores.
- ✓ Si un jugador abandona o sale del recinto de juego (sala de juego, área de cafetería y agua, baños exclusivos para jugadores) sin el permiso del Árbitro Principal del evento, mientras está jugando su partida, la penalidad para esta situación es la pérdida de la partida.
- ✓ Los jugadores no pueden hablar con los espectadores u otros jugadores durante las partidas.
- ✓ Los jugadores no pueden permanecer de pie detrás del equipo contrario durante las partidas. Para observar las partidas de su equipo, los jugadores podrán situarse detrás de los jugadores de su equipo.
- ✓ No se tolerará comportamiento inadecuado, grosero, irrespetuoso, o inapropiado. En caso de este tipo de comportamiento, se le aplicará el artículo 12.9 de las Leyes de Ajedrez.
- ✓ Una vez finalizada la partida el jugador deberá abandonar la sala de juego y se convierte en espectador. No hay análisis post mortem.

GAFETES y ÁREA DE CAPITANES

- ✓ Se habilitará un espacio exclusivo para Capitanes, **ubicado fuera del área de juego y próximo a la entrada principal**, por donde se realizará la salida de los jugadores. Los Capitanes deberán permanecer en este espacio mientras su Equipo se encuentre disputando partidas y no podrán ingresar al área de juego, salvo por alguna razón debidamente autorizada.
- ✓ Los Capitanes que, por alguna razón autorizada, deban ingresar al área de juego, tendrán prohibido portar consigo cualquier dispositivo electrónico, incluyendo celulares, relojes inteligentes, tablets, laptops u otros dispositivos similares. Estos deberán permanecer fuera del área de juego.
- ✓ Los Capitanes sólo podrán utilizar los baños designados para los espectadores.

- ✓ Se entregarán gafetes a los Capitanes de equipos, quienes deberán portarlos obligatoriamente mientras permanezcan dentro de las instalaciones del evento.
- ✓ Para la elaboración de los gafetes, se tomará la información y datos proporcionados en el formulario de inscripción.
- ✓ El incumplimiento de cualquiera de estas normas por parte de un Capitán podrá resultar en su expulsión del torneo, quedando impedido de retornar al área de juego en las rondas siguientes.

CÓDIGO DE VESTIMENTA

- ✓ Al momento de jugar sus partidas, se exige que los jugadores de cada Equipo estén uniformados (como mínimo: **suéter, abrigo, gafete o cualquier otro distintivo que los identifique como integrantes de un mismo equipo**).
- ✓ El jugador que no se encuentre uniformado al momento de iniciar la partida **no podrá comenzarla hasta corregir la situación**. Si, una vez iniciada la partida, se determina que un jugador está participando sin el uniforme o distintivo de su equipo, **perderá la partida. SIN EXCEPCIÓN**.
- ✓ En caso de que el uniforme o distintivo del equipo consista en un **abrigo, jacket o prenda similar**, el jugador podrá retirárselo durante la partida por razones de comodidad o temperatura, siempre que dicha prenda permanezca visible en el respaldo de su silla o en un lugar claramente visible para los árbitros, de forma que pueda mantenerse la identificación del equipo.
- ✓ Los jugadores deberán mantener en todo momento una vestimenta adecuada y respetar los códigos de ética estipulados por la FIDE. **No se permitirá la participación de jugadores que vistan camisetas sin mangas, shorts, minifaldas o blusas con escote pronunciado durante las partidas. Asimismo, no estará permitido el uso de gorras, sombreros ni cualquier otro tipo de cubierta para la cabeza dentro del área de juego**, salvo autorización previa de la Organización por razones médicas, religiosas o de fuerza mayor, debidamente justificadas.

REGLAS DE EMISIÓN DEL CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS 2026 – U14

Este es un evento público que será ampliamente fotografiado y filmado. Cualquier jugador, capitán, entrenador, delegado, representante de club, árbitro o espectador puede ser fotografiado o capturado en la cámara inmediatamente antes, durante e inmediatamente después del evento. Su participación en el torneo es de su consentimiento, se entiende que la **FEDERACIÓN PANAMEÑA DE AJEDREZ (FPA)** tiene el derecho de transmitir su imagen en conjunto con el evento, promociones relacionadas con el evento, en su sitio web, a través de sus canales de medios sociales, y cualquier otro medio relacionado con el evento.

Al momento de confirmar su participación, **TODOS** los jugadores, capitanes, entrenadores, clubes, padres de familia, encargados y representantes legales dan por aceptadas y convalidadas las bases de este evento.