
Regulamento da Taça AXP – 2014

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

1.1. A Taça AXP é uma competição por equipas organizada sob a responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto. Têm direito a participar nesta prova todos os clubes filiados da AXP, com o número de equipas que pretenderem, mesmo que participem noutras competições coletivas nacionais ou distritais.

2 - INSCRIÇÕES

2.1. As equipas com direito a participar na Taça AXP, terão que confirmar a sua inscrição até ao dia 6 de janeiro de 2014, pelas 23:30 horas, para provas@axp.pt.

2.2. A lista completa e ordenada dos jogadores participantes terá que acompanhar a referida inscrição, terminando igualmente nessa data a filiação dos jogadores que ainda o não fizeram, podendo ser inscritos um mínimo de 4 e um máximo de 25 jogadores por equipa.

3 – SISTEMA DE JOGO, CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

3.1. As equipas participantes serão agrupadas em grupos, em sistema todos contra todos, dependendo do número de equipas total que participem na prova:

3.1.1 - 12 equipas ou menos: 2 Grupos de 6 equipas cada: Serão apurados os dois primeiros de cada grupo para a fase final. Fase Final com 4 equipas.

3.1.2 - 13 a 18 equipas : 3 Grupos de 6 equipas cada: Serão apurados os vencedores dos grupos, bem como o melhor segundo classificado. Fase Final com 4 equipas.

3.1.3 – 19 ou 20 equipas: 4 Grupos de 5 equipas cada: Serão apurados os vencedores dos grupos. Fase Final com 4 equipas.

3.1.4 - 21 a 24 equipas: 4 Grupos de 6 equipas cada: Serão apurados os vencedores dos grupos. Fase Final com 4 equipas.

3.1.5 - 25 a 30 equipas: 6 Grupos de 5 equipas cada: Serão apurados os vencedores dos grupos bem como os 2 melhores segundos classificados. Fase final com 8 equipas.

3.1.6 - 31 a 36 equipas: 6 Grupos de 6 equipas cada: Serão apurados os vencedores dos grupos bem como os 2 melhores segundos classificados. Fase final com 8 equipas.

3.1.7 - 37 ou mais equipas: 8 Grupos de pelo menos 4 equipas: Serão apurados os vencedores dos grupos. Fase Final com 8 equipas

3.2. Quando em cada um dos grupos não for possível totalizar o número de equipas exposto no regulamento, será atribuída uma folga a uma equipa diferente de cada grupo em cada ronda desta fase da prova.

3.3. Para o apuramento do melhor segundo classificado, e quando os grupos totalizarem um número de equipas diferente, não serão contabilizados os jogos dos segundos classificados contra os últimos classificados de cada grupo.

3.4. O sorteio dos grupos será realizado por sorteio puro no dia 7 de janeiro de 2014, pelas 21h30 na AXP.

3.5. A fase final será realizada com sorteio puro, com todas as equipas apuradas em pé de igualdade. Consoante o número de equipas apuradas prevista em 3.1, a fase final poderá ser de 4 ou 8 equipas (2 ou 3 rondas), aplicando-se o sistema de KO ou eliminação à primeira derrota para as equipas participantes.

3.6. Durante a fase de grupos, cada vitória valerá 3 pontos, cada empate valerá 2 pontos, cada derrota valerá 1 ponto e a derrota por falta de comparência valerá 0 pontos.

3.7. As sessões realizar-se-ão em casa do clube que no sorteio for indicado em 1º lugar, que jogará de brancas no 1º tabuleiro.

Calendário:

Sorteio:	7 de janeiro de 2014 (Terça-feira)	21:30 horas
1ª Sessão	11 de janeiro de 2014 (sábado)	15 horas
2ª Sessão	25 de janeiro de 2014 (sábado)	15 horas
3ª Sessão	8 de fevereiro de 2014 (sábado)	15 horas
4ª Sessão	1 de março de 2014 (sábado)	15 horas
5ª Sessão	8 de março de 2014 (sábado)	15 horas
Meia Final	29 de março de 2014 (sábado)	15 horas
Final	26 de abril de 2014 (sábado)	15 horas

Numa fase final a 8 equipas, jogar-se-ão os Quartos de Final dia 29 de março, e as Meias Finais a 25 de abril.

3.8. Os resultados parcelares deverão ser comunicados para provas@axp.pt no dia em que o encontro se realiza, devendo os boletins de cada encontro ser enviados à AXP até 24 horas após a realização do mesmo. Pedidos antecipações na data ou no horário de encontro deverão ser dirigidas à AXP pelo menos com 7 dias de antecedência.

4 – PRÉMIOS

4.1. À equipa vencedora será entregue a Taça em disputa.

5 – INÍCIO, RITMO E REGRAS ESPECIAIS DE JOGO

5.1. As partidas serão disputadas ao ritmo de 1:30 horas por jogador, acrescidos de 30 segundos por lance, caso a equipa que joga em casa disponha de 4 relógios digitais; sendo jogadas com relógios analógicos, o ritmo deverá ser de 2:00 horas KO por jogador.

5.2. O tempo de espera mínimo para que cada jogador dê início à sua partida é de 30 minutos, após o que poderá ser-lhe averbada derrota por falta de comparência; nenhum encontro pode começar sem que seja iniciado com pelo menos 2 jogadores de cada equipa; caso uma das equipas se apresente com pelo menos esse número mínimo, será dado início à contagem do tempo nos 4 relógios para a equipa adversária.

5.3. Não é permitido acordo de empate entre jogadores antes de 30 lances efetuados na respetiva partida.

5.4. É obrigatória a anotação das partidas, que deve ser arquivada por ambas as equipas, em condições de garantir o envio de cópias das mesmas para a AXP, se esta o solicitar.

6 – SISTEMA DE DESEMPATE

6.1. Em caso de igualdade pontual entre as duas equipas de determinado grupo, aplicar-se-ão sucessivamente os seguintes critérios:

6.1.1. Confronto direto entre as equipas empatadas;

6.1.2. Maior número de pontos por tabuleiro nos jogos entre as equipas empatadas;

6.1.3. Maior número de pontos por tabuleiro em todos os jogos da competição;

6.1.4. Maior número de jogos disputados com as peças pretas no primeiro tabuleiro;

6.1.5. Pior ranking inicial por elo médio dos 4 melhores jogadores.

6.2. Para o apuramento dos melhores segundos classificados e tendo em conta o ponto 3.3, aplicar-se-ão sucessivamente os seguintes critérios:

6.2.1. Maior número de pontos na classificação geral;

6.2.2. Maior número de pontos por tabuleiro em todos os jogos da competição;

6.2.3. Maior número de jogos disputados com as peças pretas no primeiro tabuleiro;

6.2.4. Pior ranking inicial por elo médio dos 4 melhores jogadores.

6.3. Na fase final, em caso de igualdade pontual entre as duas equipas de determinado encontro, aplicar-se-ão sucessivamente os seguintes critérios:

6.3.1. Equipa com menor número de faltas individuais de comparência no encontro;

6.3.2. Equipa com menor número de faltas individuais de comparência acumuladas na prova;

6.3.3. Vitória em tabuleiro superior;

6.3.4. Equipa que jogou de pretas no primeiro tabuleiro.

7 – DIREÇÃO E ARBITRAGEM

7.1. A Direção da prova será assegurada pela Direção da AXP, cabendo ao clube visitado assegurar a arbitragem de cada encontro.

7.2. A Direção da AXP reserva o direito de nomear árbitros para encontros que ache necessário, sendo obrigada a comunicar ao clube que joga em casa até 24h de antecedência.

7.2. Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e pela direção da prova, na observação do Regulamento de Competições da FPX e das Regras do Jogo da FIDE.