

Regulamento do Campeonato Distrital por Equipas – 2015

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1.** O Campeonato Distrital do Porto por Equipas é organizado sob a responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto. Têm direito a participar nesta prova todos os clubes nela filiados, com o número de equipas que pretenderem.
- 1.2.** Os clubes poderão inscrever qualquer jogador filiado na FPX mesmo que este esteja inscrito nos Campeonatos Nacionais.
- 1.3.** Cada jogador apenas poderá jogar um dos Campeonatos Coletivos em ritmo lento (Nacionais/Distritais).

2 - INSCRIÇÕES

- 2.1.** As equipas com direito a participar no Campeonato, terão que confirmar a sua inscrição até ao dia 10 de Janeiro de 2015, pelas 23:00 horas, por correio eletrónico para geral.axp@gmail.com, utilizando o formulário publicado pela AXP para inscrição nas provas por si organizadas (ver site).
- 2.2.** A lista completa e ordenada dos jogadores participantes, elaborada nos termos do Regulamento de Competições da FPX, terá que acompanhar a referida inscrição.
- 2.3.** Cada equipa terá de ser constituída por no máximo 25 jogadores.

3 – SISTEMA DE JOGO, CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

- 3.1.** O Campeonato será organizado numa só fase, com 5 rondas em sistema suíço. Caso o número total de equipas for menor que 7, jogar-se-á em sistema de todas contra todas.
- 3.2.** As sessões realizar-se-ão em casa do clube que no sorteio for indicado em 1º lugar, que jogará de brancas, segundo o calendário seguinte:

- 1ª Jornada – 17/01/2015 - 15:00h
- 2ª Jornada – 31/01/2015 - 15:00h
- 3ª Jornada – 28/02/2015 - 15:00h
- 4ª Jornada – 21/03/2015 - 15:00h
- 5ª Jornada – 09/05/2015 - 15:00h

3.3. Os boletins de encontro deverão ser enviados à AXP até 48 horas após a realização do encontro. **A comunicação dos resultados dos jogos deve ser efetuada no próprio dia em que se realizam.** Eventuais alterações na data ou no horário de encontro deverão ser comunicadas à AXP antes da data e hora para que estava marcado.

4 – INÍCIO, RITMO E REGRAS ESPECIAIS DE JOGO

4.1. 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.

4.2. 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.

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

4.4. É obrigatória a anotação das partidas e o envio de cópias das mesmas para a AXP, anexas ao boletim de jogo, por parte de ambas as equipas que participem em cada encontro, caso a Direção de Prova o solicite.

5 – SISTEMA DE DESEMPATE

5.1. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão aplicados os critérios de desempate previstos no Regulamento das Competições da FPX, de que se transcrevem nos pontos seguintes os aspetos fundamentais, com as adaptações indicadas no ponto 5.3.

5.2. A classificação final é determinada pela soma dos pontos obtidos por cada equipa, atribuídos do seguinte modo em cada encontro:

- 2 pontos pela vitória (resultados 4-0, 3½-½, 3-1 e 2½-½);
- 1 pontos pelo empate (resultado 2-2);
- 0 ponto pela derrota (0-4, ½-3½, 1-3, 1½-2½);

5.3. Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, e permanecerem empatadas após a aplicação dos pontos anteriores, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) resultados entre as equipas empatadas, desde que tenham jogado entre si;
- b) soma de pontos em todos os tabuleiros dos jogos entre as equipas empatadas;
- c) critério BSV que atribui ponderações aos pontos obtidos nos tabuleiros: 1º 100, 2º 94, 3º 90, 4º 88;
- d) menor elo médio dos 4 melhores tabuleiros (com mais elo individual).

6 – DIREÇÃO E ARBITRAGEM

6.1. A Direção da prova e coordenação da arbitragem serão asseguradas pela Direção da AXP, ouvido o Conselho Distrital de Arbitragem.

6.2. Cabe ao clube visitado assegurar a arbitragem de cada encontro.

6.3. 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.

*Aprovado
Porto, 14-12-2014*