
Regulamento da Taça AXP – 2015



associação de
xadrez do porto

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 19 de janeiro de 2015, pelas 23:30 horas, para geral.axp@gmail.com.

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 20 de janeiro de 2014, pelas 21h30 na AXP. Nesse dia será também ordenado o quadro competitivo dos jogos dos quartos de final, meias finais e final.

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:	20 de janeiro de 2015 (Terça-feira)	21h30
1ª Sessão	24 de janeiro de 2015 (sábado)	15 horas
2ª Sessão	14 de fevereiro de 2015 (sábado)	15 horas
3ª Sessão	28 de março de 2015 (sábado)	15 horas
4ª Sessão	4 de abril de 2015 (sábado)	15 horas
5ª Sessão	11 de abril de 2015 (sábado)	15 horas
Meias Finais	25 de abril de 2015 (sábado)	15 horas
Final	26 de abril de 2015 (domingo)	15 horas

Se aplicável, jogar-se-ão os quartos de final, no dia 24 abril (sexta-feira) a partir das 20h30.

3.8. Os resultados parcelares deverão ser comunicados para geral.axp@gmail.com 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.

7.3. 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, 03-12-2014*