



associação de xadrez do porto

## **Regulamento do Campeonato Distrital Individual – 2004**

---

### **1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO**

**1.1.** O Campeonato Distrital Individual disputa-se simultaneamente nas categorias Absoluta e Feminina, sendo a sua organização da responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto ou de clubes ou instituições que a ela se tenham candidatado e a quem tenha sido atribuída.

**1.2.** O campeonato será realizado em 2 fases distintas, denominadas “de Apuramento” e “Final”, organizando-se como 2 torneios distintos e com regras diferentes. A fase de Apuramento também poderá ter outra designação bem como associar-se a outras iniciativas no âmbito da divulgação e patrocínio do xadrez no distrito, a realizar nos mesmos períodos e locais.

**1.3.** Podem participar no Campeonato Distrital Individual – Apuramento todos os jogadores de ambos os sexos devidamente filiados na FPX, e que formalizem a sua inscrição nos prazos previstos, excepto o campeão em título. Este poderá, caso o pretenda, participar nesta fase desde que renuncie ao direito de entrada directa na fase Final.

**1.4.** Tem direito automático a participar na fase Final o campeão em título, não podendo ser substituído nessa qualidade.

**1.5.** Participam ainda na fase Final os 7 melhores classificados de nacionalidade portuguesa na fase de Apuramento, ou outro número a ser designado pela AXP em Regulamento específico.

**1.6.** Todos os jogadores que têm direito a participar na fase Final têm que confirmar a sua participação à AXP até 7 dias antes da data marcada para o seu início; caso se verifique alguma desistência, ou o campeão prescinda do seu direito, a vaga será ocupada pelo jogador de nacionalidade portuguesa que se segue na classificação da fase de Apuramento.

**1.7.** Os calendários do campeonato serão publicados com a devida antecedência pela AXP em Regulamento específico, com referência explícita aos períodos de inscrições, às entidades organizadoras, aos directores de prova e aos árbitros.

### **2 - BASES TÉCNICAS DA FASE DE APURAMENTO**

**2.1.** O Campeonato Distrital Individual - Apuramento será disputado num único torneio integrando as categorias Absoluta e Feminina. Caso não haja apuradas para a Fase Final, o título de Campeã Distrital será atribuído neste torneio à jogadora que obtenha a melhor classificação segundo as regras do torneio. Exceptua-se o caso em que mais que uma jogadora obtenha o mesmo número de pontos e não tenham jogado entre si, sendo então realizado um matche de desempate de 4 partidas ou um torneio a 2 voltas, se forem mais do que duas, no calendário previsto para a fase Final.

**2.2.** O Campeonato Distrital Individual - Apuramento disputa-se em sistema suíço de 9 sessões.

**2.3.** Regra geral o ritmo de jogo será de 1h30m KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE), aplicando-se o ritmo de 2h00m KO caso não haja disponibilidade suficiente de relógios digitais.

**2.4.** A classificação final é estabelecida pela soma dos pontos obtidos. O desempate entre jogadores que tenham obtido os mesmo total de pontos far-se-á de acordo com o estabelecido no Regulamento de Competições da FPX.

**2.5.** Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto no regulamentos da FIDE, designadamente no que estiver estipulado para as provas de jovens, e dos regulamentos da FPX.

### **3 - BASES TÉCNICAS DA FASE FINAL**

**3.1.** O Campeonato Distrital Individual - Final será disputado num único torneio em sistema de todos contra todos em 7 sessões, salvo se o Regulamento específico determinar um número de participantes diferente, sendo o número de sessões alterado em conformidade, e integra as categorias Absoluta e Feminina, caso haja jogadoras apuradas.

**3.2.** O ritmo de jogo será de 1h30m KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE).

**3.3.** Para apuramento do campeão, em caso de empate entre dois jogadores, haverá lugar a um matche de 4 partidas de 15 minutos com incremento de 5 segundos por lance.

**3.4.** Para o apuramento do campeão, em caso de empate entre três ou mais jogadores haverá lugar a um torneio fechado entre eles, a uma volta, de partidas de 15 minutos com incremento de 5 segundos por lance.

**3.5.** Caso permaneça o empate entre dois ou mais jogadores depois de aplicado os artigos 3.3 e 3.4, o desempate far-se-á de acordo com o estabelecido no Regulamento de Competições da FPX.

**3.6.** Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto no regulamentos da FIDE, designadamente no que estiver estipulado para as provas de jovens, e dos regulamentos da FPX.

### **4 – DIRECÇÃO DE PROVA, ARBITRAGEM E COMISSÃO DE APELO**

**4.1.** As equipas de direcção de prova e de arbitragem serão nomeadas com a necessária antecedência pela Direcção da AXP, ouvido o Conselho Distrital de Arbitragem.

**4.2.** Só poderá ser dada como concluída uma partida quando o seu resultado e a respectiva folha de anotação for entregue pessoalmente ao árbitro e este der o seu assentimento ao correspondente abandono da sala de jogo, sob pena que pode ir até à perda de 1 ponto por parte do jogador que assim não proceder.

**4.3.** O resultado que estiver expresso na folha de anotação entregue ao árbitro é definitivo.

**4.4.** Nenhum jogador poderá abandonar a sala de jogo, ou o espaço que lhe estiver destinado, nem entrar em diálogo com terceiros no decurso da sua partida sem autorização prévia do árbitro, sob pena que pode ir até à perda da mesma.

**4.5.** Não serão permitidas as entradas de telemóveis ou quaisquer equipamentos electrónicos nas salas de jogo, sob pena de perda imediata da partida.

**4.6.** Qualquer reclamação terá de ser entregue ao árbitro por escrito.

**4.7.** Uma Comissão de Apelo será constituída até ao início da prova, composta pelo árbitro principal, pelo director da prova, por um representante da AXP e por 2 representantes dos jogadores. Nenhum membro da comissão pode participar na discussão ou deliberar sobre um assunto em que exista conflito de interesses directos. O representante da AXP tem direito a voto de qualidade em caso de empate numa votação.

## **5 - FUNCIONAMENTO DA ZONA DE JOGO**

**5.1.** O acesso à zona de jogo para participantes e público abrirá 15 minutos antes do início de cada sessão. O público só poderá permanecer na zona de jogo nos primeiros 5 minutos da sessão.

**5.2.** Os membros da direcção de prova, da organização e pessoas autorizadas pela organização ou pela equipa de arbitragem que tenham acesso à zona de jogo devem abster-se de dialogar com qualquer jogador sem autorização prévia do árbitro, sob pena de expulsão imediata da mesma zona.

**5.3.** Os jogadores não devem abandonar a zona de jogo, salvo para acesso às casas de banho, e mesmo neste caso só o poderão fazer com conhecimento do árbitro.

**5.4.** Os jogadores, uma vez terminada a partida, passam a funcionar como público, estando sujeitos às respectivas regras.

*Porto, 19-04-2004*