

Regulamento do Campeonato Distrital Individual – 2009

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 e 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 “Preliminar” e “Final”, organizando-se a primeira em tantos torneios quantas as candidaturas aprovadas, com um mínimo de 10 jogadores e de 5 jornadas, e a segunda em torneio em que participam os apurados na primeira e o campeão da época anterior. Os torneios da fase Preliminar também poderão 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. Os organizadores dos torneios da Fase Preliminar têm de apresentar as suas candidaturas à Direcção da AXP até pelo menos um mês antes da data de início proposta para o respectivo torneio, e nunca depois do dia 31 de Janeiro da época a que respeita. Devem ainda garantir a participação de jogadores em número suficiente de modo a que pelo menos 10 terminem o torneio e que não sejam todos filiados pelo mesmo clube. Caso algum desses torneios termine com menos de 10 jogadores ou sem a representação de pelo menos 2 clubes, não será considerado para o Campeonato Distrital e consequentemente, não terá o carácter de prova oficial para efeitos de homologação FIDE e FPX.

1.4. Podem participar no Campeonato Distrital Individual – Fase Preliminar todos os jogadores e jogadoras devidamente filiados(as) 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.

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

1.6. Participam ainda na fase Final os melhores classificados nos torneios da fase de Preliminar, na razão arredondada de 1/8, de entre os participantes que concluíam cada um deles sem serem eliminados.

1.7. Todos os jogadores com direito a participar na fase Final têm que confirmar a sua participação à AXP até 10 dias antes da data marcada para o seu início, acompanhada de uma caução de 20,00 € cada, que é parte integrante da inscrição e será devolvida após a última jornada se não houver abandono da prova ou faltas de comparência injustificadas ou cuja justificação não seja aceite pela direcção de prova. Caso algum jogador apurado não se inscreva nestas condições, a respectiva vaga será ocupada pelo jogador que se seguir na classificação do torneio em que aquele se apurou.

1.8. 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 e às equipas de direcção de prova e de arbitragem.

2 - BASES TÉCNICAS DOS TORNEIOS DA FASE PRELIMINAR

2.1. O Campeonato Distrital Individual - Preliminar será disputado em vários torneios integrando as categorias Absoluta e Feminina. Caso não haja apuradas para a Fase Final, o título de Campeã Distrital será atribuído à jogadora que obtenha a melhor pontuação segundo as regras do torneio em que participe, aplicando a correção de proporcionalidade sempre que haja diferente número de jogos. Exceptua-se o caso em que mais que uma jogadora obtenha um número de pontos igual ou superior a 60% do respectivo torneio, 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. Os torneios da fase de Preliminar do Campeonato Distrital Individual disputam-se em sistema suíço com um número de sessões mínimo igual ao logaritmo, na base 2, do número de inscritos, arredondado por excesso, num mínimo de 5. As inscrições serão gratuitas e abertas exclusivamente aos jogadores com direito de participação. Os organizadores poderão exigir a cada jogador caução de inscrição, que terá sempre de ser devolvida no final caso não haja lugar a abandono ou a faltas de comparência injustificadas ou cuja justificação não seja aceite pelos organizadores.

2.3. Não serão válidas inscrições de jogadores que já estejam inscritos ou a participar em outros torneios da fase de Preliminar cujas datas de início e fim se interceptem (isto é: um jogador apenas se poderá inscrever em outro torneio se o mesmo começar depois de acabar aquele em que esteja a participar, sem que para isso desista deste). Também não poderão ser inscritos jogadores que já tenham sido apurados, a não ser que renunciem previamente a essa condição.

2.4. 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.

2.5. A classificação final é estabelecida pela soma dos pontos obtidos. O desempate entre jogadores que tenham obtido o mesmo total de pontos far-se-á seguindo consecutivamente os critérios dos resultados entre empatados, Bucholz sem o pior resultado, Bucholz, e progressivo FIDE, caso o regulamento da prova não disponha de outro modo.

2.6. Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto nos regulamentos da FIDE e da FPX.

3 - BASES TÉCNICAS DA FASE FINAL

3.1. O Campeonato Distrital Individual - Final será disputado num único torneio em sistema suíço de 7 sessões, 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 específico do torneio.

3.6. Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto nos regulamentos da FIDE e da FPX.

4 – DIRECÇÃO DE PROVA, ARBITRAGEM E COMISSÃO DE APELO

4.1. As equipas de direcção de prova e de arbitragem do torneio da Fase Final serão nomeadas com a necessária antecedência pelo Conselho Distrital de Arbitragem da AXP, ou pela Direcção, na sua falta. As dos torneios que compõem a Fase Preliminar serão determinadas pelas entidades organizadoras, ouvido o Conselho Distrital de Arbitragem.

4.2. Após terminada cada uma das suas partidas, os jogadores devem comunicar o resultado pessoalmente ao árbitro, procedendo à entrega da respectiva folha de anotação, não podendo abandonar a zona de jogo sem o seu assentimento ou se proceda ao controlo médico antidopagem, se for o caso, sob pena que pode ir até à perda de 1 ponto por parte do jogador que assim não proceder, sem prejuízo de sanções mais graves que resultem das leis e dos regulamentos antidopagem.

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 em funcionamento 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, estando a partir daí sujeito a autorização prévia da equipa de arbitragem.

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 sala de jogo, salvo para acesso às casas de banho ou a outras áreas adjacentes pertencentes à zona de jogo, e mesmo neste caso só o poderão fazer com conhecimento do árbitro se for a sua vez de jogar.

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