



associação de  
xadrez do porto

---

# Regulamento da Taça AXP – 2008

---

## 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 nela filiados, com o número de equipas que pretenderem, mesmo que participem noutras competições colectivas 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 26 de Novembro de 2007, pelas 23:30 horas, para [axp@axp.pt](mailto:axp@axp.pt) ou para a sede da AXP.

**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 10 jogadores por equipa.

## 3 – SISTEMA DE JOGO, CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

**3.1.** A Taça AXP é disputada em sistema de eliminatórias, em que cada equipa apenas é eliminada após a sua segunda derrota.

**3.1.1.** Para o sorteio de cada eliminatória, as equipas serão divididas em 2 grupos, conforme tenham ou não averbado 1 derrota; caso o grupo superior tenha número ímpar após a verificação do ponto 3.1.2, desce ao grupo inferior a equipa com menor elo médio nos seus 4 melhores jogadores;

**3.1.2.** Em caso de número ímpar total, descansará sempre a equipa ainda não derrotada com maior elo médio nos seus 4 melhores jogadores, que ainda não tenha descansado;

**3.1.3.** Para efeitos de sorteio, cada grupo será dividido a meio conforme o elo médio dos 4 melhores jogadores de cada equipa, jogando as equipas cabeças de série (com melhores elos) contra as restantes;

**3.1.4.** Quando o número de equipas em prova for igual ou inferior a 8, a eliminatória seguinte poderá ser ajustada de forma a apurar quatro semi-finalistas, podendo descansar mais do que uma equipa;

**3.1.5.** As semi-finais serão sorteadas sem influência dos resultados anteriores das quatro equipas ainda em prova, obedecendo apenas ao disposto no ponto 3.1.3;

**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 Sessão	01 de Dezembro de 2007 (Sábado) 15:00 horas
2ª Sessão	08 de Dezembro de 2007 (Sábado) 15:00 horas
3ª Sessão	12 de Janeiro de 2008 (Sábado) 15:00 horas
4ª Sessão	19 de Janeiro de 2008 (Sábado) 15:00 horas
5ª Sessão	22 de Março de 2008 (Sábado) 15:00 horas
6ª Sessão	10 de Maio de 2008 (Sábado) 15:00 horas
Semi-finais	17 de Maio de 2008 (Sábado) 15:00 horas
Final	18 de Maio de 2008 (Domingo) 15:00 horas

Os encontros das semi-finais e final poderão ser efectuados em local único a indicar pela entidade organizadora.

**3.3.** Os boletins de encontro deverão ser enviados à AXP até 48 horas após a realização do encontro, devendo os resultados parcelares ser comunicados para [axp@axp.pt](mailto:axp@axp.pt) no dia em que o encontro se realiza. Eventuais antecipações na data ou no horário de encontro deverão ser comunicadas à AXP antes do mesmo se verificar.

**3.4.** O sorteio dos jogos será efectuado na sede da AXP nas segundas-feiras imediatamente seguintes à realização de cada eliminatória, pelas 23:30 horas, e será de imediato divulgado.

## **4 – PRÉMIOS**

**4.1.** À equipa vencedora será entregue a Taça em disputa e ainda um relógio digital DGT Easy+ novo; à finalista vencida será entregue um relógio digital Silver em bom estado de funcionamento; às semi-finalistas vencidas serão entregues dois conjuntos de tabuleiro e peças AXP.

## **5 – RITMO 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.** 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.

## **6 – SISTEMA DE DESEMPATE**

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

- Equipa com menor número de faltas individuais de comparência no encontro;
- Equipa com menor número de faltas individuais de comparência acumuladas na prova;
- Vitória em tabuleiro superior;
- Equipa que jogou de pretas.

## **7 – DIRECÇÃO E ARBITRAGEM**

**7.1.** A Direcção da prova e coordenação da arbitragem serão asseguradas pela Direcção da AXP, ouvido o Conselho Distrital de Arbitragem.

**7.2.** Cabe ao clube visitado assegurar a arbitragem de cada encontro.

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

*Aprovado  
Porto, 29-10-2007*