



associação de
xadrez do porto

Regulamento da Taça AXP – 2010

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 15 de Novembro de 2009, pelas 23:30 horas, para axp@axp.pt.

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. Durante as três primeiras sessões, e nas seguintes enquanto se mantiverem pelo menos 16 equipas em prova, cada equipa apenas é eliminada após a sua segunda derrota, procedendo-se aos emparelhamentos pelos seguintes critérios:

3.1.1. Para o sorteio de cada sessão, 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.

3.2. Quando o número de equipas em prova for igual ou inferior a 16, e tendo-se realizado pelo menos 3 sessões, a sessão seguinte será ajustada de forma a apurar 8 quarto-finalistas, descansando as equipas em número necessário para o efeito, segundo a ordem estabelecida no ponto 3.1.2.

3.3. A sessão referente aos oitavos de final, referida no ponto anterior, e as seguintes serão sorteadas conforme o disposto no ponto 3.1.3, sem considerar os resultados anteriores das equipas ainda em prova.

3.4. As sessões realizar-se-ão em casa do clube que no sorteio for indicado em 1º lugar, que jogará de brancas no 1º tabuleiro, segundo o calendário seguinte:

1ª Sessão	21 de Novembro de 2009 (Sábado) 15:00 horas
2ª Sessão	12 de Dezembro de 2009 (Sábado) 15:00 horas
3ª Sessão	02 de Janeiro de 2010 (Sábado) 15:00 horas
4ª Sessão	30 de Janeiro de 2010 (Sábado) 15:00 horas
5ª Sessão	06 de Fevereiro de 2010 (Sábado) 15:00 horas
6ª Sessão	20 de Fevereiro de 2010 (Sábado) 15:00 horas
Final(*)	27 de Fevereiro de 2010 (Sábado) 15:00 horas
Final(*)	28 de Fevereiro de 2010 (Domingo) 15:00 horas

(*) O encontro da final poderá ser efectuado na 7ª ou na 8ª sessão, dependendo do número de equipas inscritas.

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

3.6. O sorteio dos jogos será efectuado na sede da AXP nas segundas-feiras imediatamente seguintes à realização de cada sessão, pelas 22:00 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 ou outro de valor igual ou superior; 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 – 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 efectuados na respectiva 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 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, 26-10-2009*