



XXX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2007/2008)

Regulamento

Capítulo I – PARTICIPANTES

1. Poderão participar na XXX Taça de Portugal por Equipas, referente à época 2007/2008, equipas representativas dos vários Clubes de Xadrez.
2. Cada Clube poderá inscrever mais do que uma equipa. Os jogadores apenas poderão representar a equipa em que se encontrarem inscritos.
3. Os Clubes e os jogadores participantes na prova terão que estar devidamente filiados na FPX na época 2007/2008 de acordo com os regulamentos em vigor.
4. A FPX não aceitará a inscrição na prova de equipas e jogadores cuja Associação não tenha feito chegar à FPX o respectivo processo de filiação completo, até ao dia 18 de Novembro de 2007, de acordo com a regulamentação em vigor, com a regularização das respectivas taxas de filiação e de seguro desportivo dos jogadores. Os Clubes terão também de ter regularizada a sua situação financeira com a FPX, nomeadamente no que concerne ao pagamento de multas em que tenham incorrido em épocas anteriores.

Capítulo II – INSCRIÇÕES

1. Os Clubes interessados em participar terão que fazer chegar à FPX, através do e-mail fpxcompeticoes@gmail.com, até ao dia 18 de Novembro de 2007, inclusive, os respectivos boletins de inscrição, em que terão de constar obrigatoriamente os seguintes elementos:
 - a) O nome completo da equipa;
 - b) O e-mail do Clube e dos responsáveis pela equipa de xadrez (indispensável para o Clube receber informação no decorrer da prova);
 - c) A morada completa do local de jogo da equipa;
 - d) Os contactos da equipa (nomes, telefones, fax e respectivos horários possíveis de contacto);
 - e) A lista ordenada dos jogadores por tabuleiro que constituirão a equipa (é obrigatória a indicação dos nomes completos e o número de filiação); estes nomes não poderão ser substituídos nem alterada a sua ordem; a equipa terá que inscrever entre 4 jogadores (mínimo) e 16 jogadores (máximo);
 - f) Os nomes completos do Capitão, dos Vice-capitães (que substituirão automaticamente o Capitão sempre que estiver ausente) e dos Delegados da equipa. O Capitão, os Vice-capitães e os Delegados da Equipa não terão que ser obrigatoriamente jogadores.
2. A FPX disponibiliza no seu site, www.fpx.pt, o modelo em suporte informático para a inscrição. O preenchimento informático deste modelo pelas equipas e o seu envio por e-mail facilitarão a organização e a divulgação da informação pelas equipas.
3. As inscrições dos Clubes só são efectivas após estes terem feito prova do pagamento das respectivas taxas de inscrição, no valor de 20,00 € (vinte euros) por equipa. O pagamento das inscrições deverá ser feito através de transferência ou depósito na conta da Caixa Geral de Depósitos com o número 0130.004374.430 ou NIB 0035 0130 000043744305 3. Após efectuarem o pagamento, deverão enviar comprovativo por e-mail ou fax para a sede da FPX. No talão de depósito deve ser mencionado o nome do Clube para facilitar a identificação no extracto bancário.

Federação Portuguesa de Xadrez

Rua Frei Francisco Foreiro, 2 – 4º Esquerdo 1150-166 LISBOA
Telefone: 213 579 144; Fax: 213 579 144; Correio electrónico: fpx@fpx.pt

www.fpx.pt

XXIX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS (Época 2007/2008)

Capítulo III – LOCAL DE ENCONTRO

1. Na 1ª sessão jogarão "em casa" as equipas que o sorteio designar em primeiro lugar.
2. Nas sessões seguintes procurar-se-á que o local do encontro entre as duas equipas não agrave, antes reduza, a diferença das distâncias que cada uma já teve que percorrer. Assim, jogará em casa a equipa que já percorreu maiores distâncias para disputar outros encontros fora. Para este efeito, a distância $D(X)$ percorrida por uma equipa X numa determinada eliminatória calcula-se da seguinte forma:

$$D(X) = D(0) + \frac{\sum_{i=1}^n D(i)}{n+1}, \text{ em que:}$$

$D(0)$: é a distância realmente percorrida pela equipa X nessa eliminatória;

$D(i)$: com "i" a variar entre "1" e "n", são as distâncias realmente percorridas pelas restantes equipas do mesmo Clube nessa eliminatória.

3. Sempre que não se aplicar o número 2 deste ponto tentar-se-á que o local do jogo equilibre o número de encontros que cada equipa disputa "em casa" e "fora". Para este efeito considera-se que as equipas isentas jogaram "em casa".
4. Se o critério referido no número 3 deste ponto revelar incompatibilidade na atribuição do local de jogo, terá prioridade na atribuição a equipa em relação à qual for maior o desequilíbrio entre o número de encontros jogados "em casa" e o número de encontros jogados "fora".
5. Sempre que as equipas se encontrem em igualdade de circunstâncias, jogará "em casa" a equipa que o sorteio tiver ditado em primeiro lugar.
6. O local de jogo dos encontros das Meias-finais e da Final da prova, designados por "Final Four", será divulgado oportunamente, de acordo com eventual organizador.

Capítulo IV – SISTEMA DE JOGO

1. A Taça realizar-se-á em sistema eliminatório.
2. Determinar-se-ão por sorteio os encontros de cada sessão e, sempre que existam mais equipas do que as necessárias para constituir uma zona na mesma localidade ou em localidade do mesmo paralelo, quais as equipas que integram as diferentes zonas.
3. A Taça compreenderá uma Fase Continental e duas Fases Insulares (no caso de se inscreverem mais de uma equipa dos Açores e da Madeira) e, a partir dos oitavos de final, a Fase Nacional.

a) Fase Continental

O território do Continente considerar-se-á dividido em zonas, determinadas por paralelos geográficos, da seguinte forma:

- Na sessão correspondente a 112 equipas em prova: 6 zonas
- Na sessão correspondente a 56 equipas em prova: 4 zonas
- Na sessão correspondente a 28 equipas em prova: 2 zonas

Ficarão isentas de disputar a primeira sessão da Fase Continental tantas equipas quantas as necessárias a evitar que nas sessões seguintes haja qualquer equipa isenta. Na sessão inaugural de acerto serão prioritariamente isentas as equipas "A" (ou únicas) dos Clubes participantes na prova, por ordem de classificação nos últimos Campeonatos Nacionais por Equipas da I e II Divisões e quantas forem necessárias.

Nesta sessão inaugural um Clube com mais de duas equipas inscritas não poderá ter uma diferença de encontros "fora" e "em casa" superior a 1. De igual modo, quer na 1ª eliminatória (de acerto) quer na 2ª eliminatória, procurar-se-á que um Distrito com mais de duas equipas inscritas não tenha mais encontros "fora" do que "em casa" nessa eliminatória.

XXIX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2007/2008)

No caso de não se inscrever nenhuma equipa da Madeira ou dos Açores far-se-ão os ajustamentos necessários para que nas sessões seguintes não haja qualquer equipa isenta. No Continente, até à eliminatória correspondente aos oitavos de final (inclusive), evitar-se-á que equipas do mesmo Grupo joguem entre si.

b) Fases Insulares

Até ficarem em prova uma só equipa dos Açores e uma só da Madeira, efectuar-se-ão eliminatórias abrangendo exclusivamente equipas de cada uma daquelas Regiões Autónomas. Ficarão isentas de disputar a 1ª sessão de cada uma das eliminatórias regionais tantas equipas quanto as necessárias a evitar que nas sessões seguintes haja qualquer equipa isenta.

Se necessário, serão definidas datas suplementares antes dos oitavos de final.

c) Fase Nacional

Nos oitavos de final participam as 14 equipas apuradas no Continente e as equipas vencedoras das fases regionais dos Açores e da Madeira, considerando-se uma única zona.

4. Sempre que necessário a Direcção de Prova procederá aos ajustamentos adequados.

5. Em cada encontro tomarão parte quatro jogadores de cada equipa.

6. Cores

a) Na 1ª sessão jogarão de brancas as equipas que o sorteio designar em primeiro lugar. Nas sessões seguintes tentar-se-á que a atribuição de cores equilibre o número de encontros que cada equipa disputa de brancas e de pretas. Para este efeito considera-se que as equipas isentas jogaram de brancas;

b) Se o critério referido na alínea a) revelar incompatibilidade na atribuição das cores:

- Terá prioridade na atribuição a equipa em relação à qual for maior o desequilíbrio entre os encontros jogados de brancas e de pretas;
- Sendo ainda igual a situação das equipas, conduzirá as brancas aquelas que o sorteio tiver ditado em primeiro lugar;

c) Considera-se jogar de brancas conduzir as peças brancas no 1º e 3º tabuleiros e as pretas no 2º e 4º, e jogar de pretas o oposto;

d) A atribuição de cores da final será feita por sorteio a realizar pela organização.

Capítulo V – CALENDÁRIOS E HORÁRIOS

1. Os sorteios efectuar-se-ão nas seguintes datas:

Datas de realização dos sorteios:

- Eliminatória de acerto: 20 de Novembro de 2007 (18H00, na sede da FPX);
- 1/32 de Final: 7 de Dezembro de 2007 (18H00, na sede da FPX);
- 1/16 de Final: 18 de Janeiro de 2008 (18H00, na sede da FPX);
- Oitavos de Final: 13 de Março de 2008 (18H00, na sede da FPX);
- Quartos de Final: 8 de Maio de 2008 (18H00, na sede da FPX);
- Final Four: 24 de Junho de 2008 (18H00, na sede da FPX);
- Das cores da Final: 5 de Julho de 2008 (logo após as meias-finais).

2. As eliminatórias realizar-se-ão nos dias a seguir indicados:

Datas de realização das eliminatórias

- Eliminatória de acerto: 24 de Novembro de 2007 (se necessária);
- 1/32 De Final: 5 de Janeiro de 2008;
- 1/16 De Final: 23 de Fevereiro de 2008;
- Oitavos de final: 12 de Abril de 2008;
- Quartos de final: 14 de Junho de 2008;
- Final Four: 5 e 6 de Julho de 2008.

XXIX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2007/2008)

Os encontros terão início às 15H00 salvo se o acordo de outra hora entre as equipas intervenientes tiver a aceitação da Direcção de Prova.

3. A Direcção de Prova poderá autorizar a realização de um encontro em dias anteriores aos indicados no ponto 2. Atendendo a que a prova é realizada no sistema eliminatório, poderá a Direcção da FPX, autorizar adiamentos de encontros em casos de excepção, desde que as duas equipas cheguem a acordo sobre a nova data que terá de ser pelo menos 7 dias antes da eliminatória seguinte. As alterações do dia ou hora do encontro deverão ser requeridas pelos Clubes para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com, pelo menos dez dias antes da data prevista para o encontro e onde terão de constar as razões que motivaram o pedido de alteração.

Capítulo VI – DESEMPATES

1. Se no final do encontro as equipas terminarem com o mesmo número de pontos, prosseguirá em prova a equipa que obtiver melhor resultado no 1º tabuleiro ou, se ainda se mantiver o empate, sucessivamente nos tabuleiros seguintes. Se ainda assim continuarem empatadas, o vencedor será encontrado através de sorteio.
2. Se no encontro da final da Taça se verificarem empates nos quatro tabuleiros, será efectuado trinta minutos depois um encontro de desempate a 4 tabuleiros em ritmo de cinco minutos com cores sorteadas. No caso de novo empate nos 4 tabuleiros, haverá lugar a um 2º encontro de desempate a 4 tabuleiros em ritmo de cinco minutos com as cores opostas ao do primeiro encontro de desempate. Cada equipa poderá apresentar a constituição que entender desde que respeite a ordem de tabuleiros indicada no Boletim de Inscrição. Se após este encontro se repetir a situação de empate nos 4 tabuleiros, o vencedor será encontrado através de sorteio.

Capítulo VII – ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1. A prova será organizada pela FPX.
2. Compete à organização:
 - a) Informar os Clubes participantes, antes do início da Taça, de quais as equipas intervenientes, os jogadores por estas inscritos e o local onde disputam os encontros “em casa”, como também, antes de cada eliminatória, o resultado do sorteio e o nome do árbitro se for designado;
 - b) Efectuar os sorteios;
 - c) Colaborar com os delegados dos Clubes na solução de eventuais problemas de organização;
 - d) Elaborar o relatório da competição e preparar toda a documentação para o sistema ELO.

Capítulo VIII – RITMO DE JOGO

As partidas serão disputadas ao ritmo de 1h30m por jogador, com um acréscimo de 30 segundos por lance, sendo sempre obrigatória a anotação dos lances até à conclusão da partida. No caso do Clube visitado não possuir relógios digitais, as partidas serão disputadas ao ritmo de 2H00 KO por jogador, sendo obrigatória a anotação dos lances enquanto o jogador tiver, pelo menos, 5 minutos.

Capítulo IX – DIRECÇÃO DE PROVA

1. A Direcção da Prova estará a cargo da Direcção da Federação Portuguesa de Xadrez.
2. A Direcção de Prova poderá decidir a fiscalização de qualquer encontro.
3. Compete à Direcção de Prova:
 - a) Colaborar com os Delegados dos Clubes na solução de eventuais problemas de organização;
 - b) Resolver todos os casos omissos no presente regulamento.

XXIX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2007/2008)

Capítulo X – ARBITRAGEM

1. A Arbitragem ficará a cargo dos Delegados dos Clubes cujas equipas efectuem encontros em casa.
2. O Delegado a um encontro não poderá desempenhar funções de jogador nem de Capitão de Equipa enquanto decorrer esse encontro.
3. A FPX poderá nomear um árbitro para dirigir um encontro com uma antecedência mínima de oito dias.
4. Compete à arbitragem:
 - a) Desempenhar as funções que lhe são atribuídas pelas Regras de Jogo do Xadrez da FIDE e pela Regulamentação da FPX em vigor;
 - b) Receber a constituição das equipas intervenientes em cada encontro;
 - c) Assinalar o início e o termo da sessão, accionando os relógios no momento fixado para o começo ou continuação das partidas;
 - d) Garantir a existência de condições adequadas à prática do Xadrez durante as partidas;
 - e) Remeter após cada eliminatória para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com, até às 22H00 do próprio dia, o resultado do encontro com a indicação dos resultados parciais das 4 partidas (com menção dos nomes dos jogadores intervenientes, tabuleiro a tabuleiro, e todos os dados de identificação da competição, local e identificação do delegado);
 - f) Recolher os oito originais dos registos de partida de cada encontro;
 - g) Enviar para a Sede da FPX os oito originais dos registos de partida ou em formato pgn, a fim de as partidas serem inseridas numa base de dados nacional, a disponibilizar no site da FPX.
 - h) Arquivar o relatório do encontro acompanhado pelos documentos nele produzidos, que serão solicitados pela FPX em caso de necessidade.
5. O Árbitro da 'Final Four' será nomeado oportunamente pela FPX.

Capítulo XI – COMPETÊNCIA DOS CLUBES

Ambos os Clubes, o Clube visitado (que joga em casa) e o Clube visitante (que joga em casa do adversário), terão que enviar para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com o Boletim de encontro digitalizado ou os dados nele contidos, o mais tardar até às 17H00 do dia útil seguinte, indicando:

- A eliminatória a que se refere o encontro;
- O local, o dia e as horas em que se disputou o encontro;
- A distância em quilómetros percorrida pela sua equipa (a não indicação desta distância, ou uma indicação incorrecta, implicará a sua não consideração para efeito da definição do local de encontro (ver Capítulo III deste regulamento);
- Os nomes das equipas em confronto;
- Os resultados parciais das 4 partidas do encontro (com menção dos nomes dos jogadores intervenientes, tabuleiro a tabuleiro);
- O resultado global do encontro;
- Eventuais irregularidades ocorridas no encontro.

Capítulo XII – DESISTÊNCIA

1. Uma equipa poderá desistir da prova desde que a declaração de desistência seja enviada para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com pelo menos 15 dias antes da data marcada para a eliminatória seguinte.
2. No caso de uma equipa desistir da prova de acordo com o número anterior será a mesma substituída pela equipa que defrontou na sessão anterior à desistência. Caso esta não pretenda disputar o encontro, não se efectuará qualquer outra substituição.

XXIX TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2007/2008)

Capítulo XIII – LITIGÍOS TÉCNICO-DESPORTIVOS

1. As equipas participantes terão o prazo de três dias úteis para apresentar protesto escrito à Direcção de Prova, enviando-o para o e-mail fpj.competicoes@gmail.com.
2. A Direcção da Prova terá cinco dias úteis para decidir o protesto, sendo a decisão publicada no site da FPX.

Capítulo XIV – SANÇÕES

1. A não comparência a um encontro de um dos Delegados do Clube a que pertence a equipa visitada implicará o pagamento à FPX de multa no valor de 200,00 € (duzentos euros). O não envio atempado do relatório do encontro pelo Delegado do Clube, implicará o pagamento à FPX de multa no valor de 50,00 € (cinquenta euros).
2. A não comparência a um encontro de pelo menos dois jogadores de uma equipa (falta de comparência colectiva), implicará o pagamento à FPX da importância de 200,00 € (duzentos euros), exceptuando-se os casos dos Clubes que cumprirem o disposto no capítulo XII (avisarem a FPX com um mínimo de antecedência de 15 dias).
3. Uma equipa que jogue em casa e que dê uma falta de comparência colectiva sem avisar com a antecipação de pelo menos 24h o Director de Prova e o adversário, terá também que indemnizar a equipa visitante nos seguintes valores:
 - a) Pela deslocação, no valor de 0,30 € (trinta cêntimos) por quilómetro,
 - b) Em deslocações em que a distância entre as sedes das duas colectividades seja superior a 200 quilómetros, a indemnização terá o valor adicional de 50 euros para alimentação.
4. Uma equipa que apresente num encontro apenas três ou dois jogadores, terá de pagar à FPX uma multa no valor de 10,00 € (dez euros) ou 30,00 € (trinta euros) respectivamente. O valor da multa ascende a 50 € (cinquenta euros) por jogador faltoso na Final Four

Capítulo XV – CONTROLO ANTIDOPAGEM

Os participantes em cada encontro deverão, no final da sua partida e antes de abandonarem a sala de jogo, consultar o Delegado sobre a sua apresentação ao controlo antidopagem. Os participantes que não cumprirem esta regra incorrerão nas seguintes sanções:

- 1ª) Suspensão imediata de participação na prova;
- 2ª) Instauração de um processo disciplinar;
- 3ª) Pagamento à FPX da importância de 300,00 € (trezentos euros), independentemente de outras coimas regulamentares.

Capítulo XVI – NOTA FINAL

Será cumprida a regulamentação em vigor da FPX e as Regras do jogo de Xadrez da FIDE. A inscrição na prova implica a aceitação plena do presente regulamento.

FPX Competições