



CAMPEONATO DISTRITAL POR EQUIPAS DE PARTIDAS RÁPIDAS DO PORTO 2019

REGULAMENTO

26 de Maio de 2019

1. Organização e locais de jogo

O Campeonato Distrital por Equipas de Partidas rápidas do Porto é organizado pela AXP - Associação de Xadrez do Porto, em parceria com o ISAG, Instituto Superior de Administração e Gestão.

As provas disputam-se em Campus de Salazares - Rua de Salazares, 842, 4100-442 Porto (<https://her.is/2RK4Rcx>).

2. Participantes e inscrições

Têm direito a participar nesta prova todos os jogadores filiados na FPX através da Associação de Xadrez do Porto. A participação na prova é gratuita, sendo a inscrição obrigatória. Deste modo os dirigentes da cada clube do distrito devem oficializar as inscrições das sua equipas através do email da AX Porto, geral.axp@gmail.com, disponibilizando para o efeito o máximo de informações sobre os seus jogadores – nome, nº FPX, nº FIDE, ELO e escalão. As inscrições desta prova encontram-se abertas até às 22 horas do dia 24 de Maio de 2019. No processo de inscrição, cada clube poderá inscrever 8 elementos por equipa, 4 jogadores principais mais 4 suplentes, tendo de existir um Capitão e um Vice-Capitão. Deverá ser apresentada a ordem da equipa que tem de ser respeitada durante o torneio, sob a pena de desqualificação da mesma. Cada clube poderá inscrever mais do que uma equipa.

3. Condições técnicas

1. O campeonato será organizado será disputado em Sistema Suíço em partidas de 3 minutos mais 2 segundos de acréscimo por cada lance por jogador, com pelo menos 9 rondas, dependendo do número de participantes. Se o número de equipas for de 10 ou menos será usado o sistema todos contra todos. O emparelamento será efetuado pelo programa Swiss Manager.
2. Evitar-se-á que equipas do mesmo clube se defrontem nas 3 últimas rondas da competição sendo as primeiras 4 rondas sem emparelamento condicionado.
3. Serão aplicados os critérios de desempate estipulados no Regulamento de Competições e Filiações da FPX atualmente em vigor (Artigo 31).
4. Serão eliminadas as equipas que derem duas faltas de comparência coletivas. Não serão atribuídos byes para faltas anunciadas.

4 - Calendário

A prova terá início às 10h00, prevendo-se cerca de 20 minutos para cada ronda.

5 - Classificação e critérios de desempate

A classificação final é determinada pela soma dos pontos obtidos por cada clube, atribuídos do seguinte modo em cada encontro:

- 3 pontos pela vitória;
- 2 pontos pelo empate;
- 1 ponto pela derrota;
- 0 pontos pela derrota por falta de comparência.

Se no sistema de todos contra todos, duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos e o regulamento da competição não indique de outro modo, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Resultado entre as equipas empatadas [14];
- b) Pontos de tabuleiro dos jogos entre as equipas empatadas [1];
- c) Pontos de tabuleiro [1];
- d) Sonneborn-Berger [35] (0,0,N,N,0,N,N);
- e) desempate BSV [24]
- f) Sorteio, se outro não for o critério determinado pelo regulamento da competição.

Se no sistema suíço, duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos e o regulamento da competição não indique de outro modo, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Resultado entre as equipas empatadas, desde que tenham jogado entre si [14];

- b) Pontos de tabuleiro dos jogos entre as equipas empatadas, desde que tenham jogado entre si [1];
- c) Pontos de tabuleiro [1];
- d) Buchholz corrigido [37] (1,0,N,N,0,N);
- e) Buchholz completo [37] (0,0,N,N,0,N);
- f) Sonneborn-Berger [35] (0,0,N,N,0,N,N);
- g) desempate BSV [24]
- h) Sorteio, se outro não for o critério determinado pelo regulamento da competição.

6 - Prémios

Serão atribuídos troféus às 3 equipas melhor classificadas.

7 - DIREÇÃO E ARBITRAGEM

A Direção da prova e arbitragem serão nomeadas pela Direção da AXP. Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e pela Direção da prova, respeitando o Regulamento de Competições da FPX e as Regras do Jogo da FIDE.