



Regulamento do Campeonato Distrital Absoluto 2015 – 2016

7 e 8 de Maio de 2016

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

O Campeonato Distrital Absoluto de Leiria 2015/2016, disputa-se na modalidade de partidas lentas e é organizado sob a responsabilidade da Associação de Xadrez de Leiria, juntamente com Sport Operário Marinhense.

A prova disputar-se-á nas instalações do Sport Operário, nos dias 7 e 8 Maio de 2016.

2 – INSCRIÇÕES

Têm direito a participar nesta prova todos os jogadores filiados na FPX através da Associação de Xadrez de Leiria. A participação na prova é gratuita, sendo a inscrição atempada obrigatória. Deste modo os dirigentes da cada clube do distrito devem recolher junto dos seus jogadores as pretensões para disputar esta prova, e oficializar as inscrições através do email da AXLeiria, axleiria1315@gmail.com, disponibilizando para o efeito o máximo informações sobre os seus jogadores – nome, nº FPX, ELO e escalão. As inscrições desta prova encontram-se abertas até às 22 horas do dia 5 de Maio de 2015.

3 - SISTEMA DE JOGO, CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

3.1. SISTEMA DE JOGO - O campeonato será organizado numa só fase, em sistema suíço de 5 sessões, em caso de jogarem 7 até 16 jogadores inclusive, e 6 sessões acima de 16 jogadores. Caso o número total de jogadores seja igual ou menor que 6, jogar-se-á em sistema de todos contra todos.

3.2. CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

1ª Sessão – 10.00 – dia 07/05

2ª Sessão – 14.00 – dia 07/05

3ª Sessão – 17.00 – dia 07/05

4ª Sessão – 10.00 – dia 08/05

5ª Sessão – 14.00 – dia 08/05

6ª Sessão – 17.00 – dia 08/05

Obs.: Caso sejam só 5 sessões, será eliminada a sessão das 10.00 do dia 08/05.

4 - RITMO E REGRAS ESPECIAIS DE JOGO

As partidas serão disputadas ao ritmo de 60 minutos com 30 segundos de incremento por lance jogador/partida.

Os acompanhantes dos jogadores e o público que queiram presentear o evento, quando presente no local de jogo, devem desligar ou colocar em modo silêncio os seus respetivos aparelhos eletrónicos, afim de não perturbarem os jogos que estejam a decorrer.

5 - SISTEMA DE DESEMPATE

Se suíço:

- a) Resultado entre os jogadores empatados, desde que tenham jogado entre si [11];
- b) Buchholz corrigido [37] (1,0,N,N,0,N) (a cortar o pior);
- c) Buchholz completo [37] (0,0,N,N,0,N);
- d) Sonneborn-Berger [52] (0,0,N,N,0,N,N);
- e) Maior número de vitórias [12].

Se todos contra todos:

- a) Resultado entre os jogadores empatados [11];
- b) Sonneborn-Berger [52] (0,0,N,N,0,N,N);
- c) Koya System [45];
- d) Maior número de vitórias [12];
- e) Maior número de jogos de pretas [53].

6 - DIREÇÃO E ARBITRAGEM

6.1. A Direção da prova e arbitragem serão nomeadas pela Direção da AXL.

6.2. 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.

ASSOCIAÇÃO DE XADREZ DE LEIRIA