



Regulamento dos Campeonatos Distritais de Jovens 2015

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

1.1. Os Campeonatos Distritais de Jovens 2015 disputam-se em 7 categorias de sub-08, sub-10, sub-12, sub-14, sub-16, sub-18 e sub-20, sendo a sua organização da responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto e do Grupo Desportivo Dias Ferreira. **Se algum escalão etário não tiver o número justificável de participações (4 ou mais participantes), serão integrados no escalão superior, excepto no caso dos Sub-20 que serão integrados no escalão inferior.**

1.2. Os campeonatos serão realizados numa só fase.

1.3. Podem participar nos CD de Jovens 2015 todos os jogadores jovens de ambos os sexos devidamente filiados em algum clube associado à AXP, e que formalizem a sua inscrição conforme adiante previsto.

1.4. Local dos jogos: Escola Básica de Matosinhos (em frente aos bombeiros)
Rua Augusto Gomes, 368 Matosinhos

1ª jornada..... (domingo) 29 de Março de 2015 10:00horas
2ª jornada..... (domingo) 29 de Março de 2015 15:00horas
3ª jornada..... (segunda-feira) 30 de Março de 2015 15:00horas
4ª jornada..... (terça-feira) 31 de Março de 2015 15:00horas
5ª jornada..... (quarta-feira) 01 de Abril de 2015 15:00horas
6ª jornada..... (quinta-feira) 02 de Abril de 2015 15:00horas
Entrega de prémios..... (quinta-feira) 02 de Abril de 2015 (no final de todas as partidas)

1.5. O valor das inscrições é de 3€ por atleta, devendo este valor ser liquidado por transferência bancária para o NIB: 0010 0000 33156620001 81. As inscrições deverão ser enviadas até dia 27 de Março, pelas 23h, para o email geral.axp@gmail.com utilizando o formulário de inscrições no site da AXP, juntamente com o comprovativo de transferência.

2 - BASES TÉCNICAS

2.1. Os Campeonatos Distritais de Jovens serão disputados integrando num mesmo torneio as categorias Absoluta e Feminina.

2.2. O ritmo de jogo será de 1h30 KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE). O tempo de espera inicial máximo é estabelecido em 30 minutos.

2.3. A classificação final é estabelecida pela soma dos pontos obtidos. O desempate entre jogadores que tenham obtido o mesmo total de pontos far-se-á de acordo com o estabelecido no Regulamento de Competições da FPX.

2.4. Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto no regulamento da FIDE, designadamente no que estiver estipulado para as provas de Jovens, e dos regulamentos da FPX.

2.5. Os torneios disputam-se em sistema suíço com 6 sessões, salvo se o número de participantes for tal que implique a realização de um torneio em sistema "todos contra todos".

3 – DIRECÇÃO DE PROVA, ARBITRAGEM E COMISSÃO DE APELO

3.1. A direcção de prova estará a cargo da AXP, sendo que a equipa de arbitragem será divulgada em momento oportuno.

3.2. Após terminada cada uma das suas partidas, os jogadores devem comunicar o resultado pessoalmente ao árbitro, procedendo à entrega da respetiva folha de anotação.

3.3. O resultado que estiver expresso na folha de anotação entregue ao árbitro é definitivo.

3.4. Nenhum jogador poderá abandonar a sala de jogo, ou o espaço que lhe estiver destinado, nem entrar em diálogo com terceiros no decurso da sua partida sem autorização prévia do árbitro, sob pena que pode ir até à perda da mesma.

3.5. Não serão permitidas as entradas de telemóveis ou quaisquer equipamentos eletrónicos ligados nas salas de jogo , a não ser com autorização do árbitro, sob pena que pode ir até à perda da partida.

3.6. Qualquer reclamação terá de ser entregue ao árbitro por escrito até uma hora após o fim do jogo.

4 - FUNCIONAMENTO DA ZONA DE JOGO

4.1. O acesso à zona de jogo para participantes e público abrirá 15 minutos antes do início de cada sessão. O público só poderá permanecer na zona de jogo nos primeiros 5 minutos da sessão.

4.2. Os membros da direcção de prova, da organização e pessoas autorizadas pela organização ou pela equipa de arbitragem que tenham acesso à zona de jogo devem abster-se de dialogar com qualquer jogador sem autorização prévia do árbitro, sob pena de expulsão imediata da mesma zona.

4.3. Os jogadores, uma vez terminada a partida, têm que abandonar a zona de jogo, e passam a funcionar como público.

*Aprovado
Porto, 22-02-2015*