

Regulamento dos Campeonatos Distritais de Jovens 2016

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

1.1 - Os Campeonatos Distritais de Jovens 2016 disputam-se nas categorias de sub-08, sub-10, sub-12, sub-14, sub-16, sub-18 e sub-20, Absoluta e Feminina, sendo a sua organização da responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto e do Grupo Desportivo Dias Ferreira.

1.2 - Os campeonatos serão realizados numa só fase.

1.3 - Podem participar nos CD de Jovens 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 EB 2,3 Matosinhos

1ª jornada..... 30 de Março de 2016 16:00horas

2ª jornada..... 31 de Março de 2016 16:00horas

3ª jornada..... 01 de Abril de 2016 16:00horas

4ª jornada..... 02 de Abril de 2016 10:30horas

5ª jornada..... 02 de Abril de 2016 16:00horas

6ª jornada..... 03 de Abril de 2016 10:30horas

7ª jornada..... 03 de Abril de 2016 16:00horas

Entrega de prémios..... no final de todas as partidas

1.5. As inscrições deverão ser enviadas em formulário disponível no site da AXP juntamente com o comprovativo de pagamento, até dia 28 de Março, pelas 23h, para o email geral.axp@gmail.com.

1.6. As inscrições terão o custo de 2€ por atleta, tendo este valor de ser depositado na conta da AXP até ao dia de término de inscrições. IBAN: PT50 0010 0000 33156620001 81

2 - BASES TÉCNICAS

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

2.2. Os torneios disputam-se nos seguintes sistemas:

- Até 8 jogadores será utilizado o sistema todos contra todos;

- Entre 9 a 15 jogadores sistema suíço com 5 sessões;

- Igual ou superior a 16 jogadores serão disputadas 7 jornadas.

- Nos torneios que tenham um número igual ou inferior a 6 jogadores, será anunciado aquando a 1ª ronda os dias de descanso.

- Competições com 1 ou 2 jogadores serão inseridos no escalão imediatamente inferior (Sub-20), ou no escalão imediatamente superior (Sub-18).

2.3. O ritmo de jogo será de 1h30 KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE). O tempo de espera inicial máximo é estabelecido em 60 minutos.

2.4. 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.

2.5. Não são permitidos adiamentos de jogos, nem antecipações exceto em casos de força maior reconhecida pela Direção da Prova, sujeitos à concordância simultânea desta e do árbitro principal.

2.6. 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.

3 – DIRECÇÃO DE PROVA, ARBITRAGEM E COMISSÃO DE APELO

3.1. A Direção da Prova estará a cargo de Vitorino Ferreira e o Árbitro Principal será Joaquim Brandão Pinho, podendo este nomear árbitros auxiliares.

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.

3.7. Uma Comissão de Apelo será constituída até ao início da prova, composta pelo árbitro principal (ou um árbitro auxiliar), pelo diretor da prova, por um representante da AXP e por 2 representantes dos jogadores, que podem ser jogadores, treinadores ou pais, havendo também lugar à nomeação de 2 representantes dos jogadores suplentes. Nenhum membro da comissão pode participar na discussão ou deliberar sobre um assunto em que exista conflito de interesses diretos.

O representante da AXP tem direito a voto de qualidade em caso de empate numa votação.

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 organização, a Direção de Prova 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 não devem abandonar a sala de jogo, salvo para acesso às casas de banho ou a outras áreas adjacentes pertencentes à zona de jogo, e mesmo neste caso só o poderão fazer com autorização do árbitro se for a sua vez de jogar.

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

Aprovado
Porto, 14-03-2016