



ASSOCIAÇÃO DE XADREZ DE AVEIRO

☒ <http://www.axaveiro.pt>

☎ axaxadrez@gmail.com



Campeonato de Aveiro de Xadrez Rápido 2015

São João da Madeira - 2015 junho 27 - 14.30 h

O Campeonato de Aveiro de Xadrez Rápido é organizado pela Associação Estamos Juntos com o apoio da Associação de Xadrez de Aveiro.

A. DIREITO DE PARTICIPAÇÃO

O Campeonato de Aveiro de Xadrez Rápido é aberto a todos os jogadores filiados na Federação Portuguesa de Xadrez através da Associação de Xadrez de Aveiro.

B. INSCRIÇÕES

As inscrições têm de ser enviadas para o email axaxadrez@gmail.com até às 24.00 h do dia 2015 junho 26.

C. APOIOS DE PARTICIPAÇÃO E PRÉMIOS

A Associação de Xadrez de Aveiro pagará as taxas de inscrição no Campeonato de Portugal de Xadrez Rápido aos 3 primeiros classificados.

D. CONDIÇÕES TÉCNICAS

1. O Campeonato de Aveiro de Xadrez Rápido será disputado em Sistema Suíço de 11 sessões, em partidas de 3 minutos acrescidos de 2 segundos por lance por jogador sendo utilizado o programa Swiss Manager.
2. Se dois ou mais jogadores obtiverem o mesmo número de pontos, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a) resultados entre os jogadores empatados, desde que tenham jogado entre si;
 - b) sistema Bucholz, cortando o pior resultado;
 - c) sistema Buchholz total;
 - d) sistema Progressivo;
 - e) maior número de partidas ganhas;
 - f) partidas de 3'+2"/lance até se encontrar um vencedor, com sorteio de peças para a primeira partida, alternando nas seguintes.
3. Serão eliminados os jogadores que derem duas faltas de comparência.
4. A Direção da Prova e a Arbitragem será de Alzira Silva.

E. CALENDÁRIO

1. A prova será realizada no sábado, dia 2015 junho 27, na Sede da AEJ, Rua de Ribes, em S. João da Madeira, a partir das 14.30 h.

F. DISPOSIÇÕES FINAIS

A inscrição e participação no Campeonato de Aveiro de Xadrez Rápido presume a aceitação expressa das disposições contidas no presente regulamento; dos regulamentos da FPX e da FIDE no que aplicáveis.