



CAMPEONATO DISTRITAL SEMI-RÁPIDAS POR EQUIPAS 5 DE NOVEMBRO 2016

Época 2016/2017

Organização:	Associação Distrito de Setúbal conjuntamente Clube Peões da Caparica.
Local:	Escola Básica de 1º Ciclo de Vila Nova de Caparica R. Pedro Álvares Cabral, Vila Nova de Caparica, 2825-049 Caparica GPS: N 38º38'43"; W 9º12'19"
Apoios:	AXS, Clube Peões da Caparica e Plano Desenvolvimento de Xadrez de Almada.
Participantes:	Todos os jogadores devidamente filiados na FPX, na época 2016/2017. Cada equipa é constituída por um mínimo de 4 jogadores, que têm de ser inscritos corretamente e ordenados por tabuleiro no início de cada sessão. Em cada encontro jogam por equipa apenas 4 jogadores, respeitando a ordem da constituição da equipa.
Inscrições:	Enviar e-mail para: axs.competicoes@gmail.com Com o ficheiro em anexo devidamente preenchido.
Data limite Inscrições:	4 de Novembro de 2016 (Sexta-feira até às 22h.00), não sendo aceite inscrições após terminado o prazo.
Taxa de Inscrição:	1 Equipa: 4 €uros 2 Equipas: 10 €uros 3 (ou mais) Equipas: 10 €uros O pagamento da taxa deverá ser efectuado até ao final do Campeonato.
Sessões: (Dias e Horas)	Início da 1ª sessão: 15h00 do dia 5 de Novembro de 2016.
Sistema de Jogo:	Sistema Suiço preferencialmente ou o sistema adequado ao nº de equipas participantes.
Programa:	Swiss Manager.
Ritmo de Jogo:	10'+5"
Sistema de Desempate	Aplicação do artigo 31 do regulamento de competições da FPX (27/8/2016).
Observações:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proibição de telemóveis ligados no início da 1ª ronda, até ao início da entrega de prémios. 2. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção da prova e Equipa de arbitragem e de acordo com as Regas de Xadrez da FIDE e o Regulamento de Competições da FPX. 3. A inscrição nesta prova implica a plena aceitação deste regulamento.

A.X.Setúbal - Competições 2016 / 2017

Conduta dos jogadores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caso seja claro que um resultado foi "arranjado", os organizadores podem impor penalidades, incluindo considerar o resultado 0-0. 2. Um jogador que pretenda abandonar a prova, quer antes de ela se iniciar, quer durante a competição, tem de informar o árbitro ou a Direcção da Prova. 3. Um jogador que necessite de abandonar a zona de jogo, no decurso de uma partida, só o poderá fazer com expressa autorização da equipa de arbitragem. O não cumprimento desta regra acarretará a suspensão imediata da participação na prova e aplicação de processo disciplinar. 4. Durante as partidas, um jogador apenas pode falar com o árbitro, com o seu capitão e com o seu adversário, nos termos previstos nas Regras do Jogo e regulamentos em vigor. 5. O árbitro poderá penalizar conversas com outras pessoas ou condutas impróprias que afetem o decorrer do campeonato. 6. Todos os protestos relativos ao comportamento de jogadores têm de ser dirigidos ao árbitro. Um jogador não pode protestar com o seu adversário.
Direcção da Prova:	Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal.
Arbitragem:	A equipa de arbitragem será nomeada oportunamente.
Prémios:	Taça para as três primeiras equipas