



Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal

REGULAMENTO

Época 2011/2012

Campeonato Distrital Jovens – Semi-Rápidas

22 Abril de 2012

1. Organização:	Futebol Clube Barreirense
2. Local:	A prova irá decorrer numa sala do 3º andar da sede do Futebol Clube Barreirense
3. Apoios:	Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal, PDX Barreiro, FC Barreirense e Câmara Municipal do Barreiro
4. Participantes:	<ul style="list-style-type: none">▪ Jogadores jovens de sub-08 a sub-20, isto é, nascidos em 1992 ou posterior▪ Os Jogadores devem estar filiados na FPX na época 2011/2012, representando clubes inscritos na AXS.
5. Inscrições:	Enviar email para: axs.competicoes@gmail.com Não serão aceites inscrições com dados incompletos ou enviadas para outras caixas de e-mail da AX Setúbal
6. Data limite Inscrições:	Dia 20 Abril de 2012, 6ªfeira – até às 23 horas
7. Taxa de Inscrição:	1€ por jogador Serão excluídos da prova os jogadores que atingirem 2 faltas de comparência, sem justificação, que poderá acarretar processo disciplinar.
8. Sessões: (Dias e Horas)	As partidas decorrerão no dia 22 de Abril a partir das 14h30
9. Sistema de Jogo:	Os Campeonatos disputam-se em 7 escalões etários: Sub-8, sub-10, Sub-12, Sub-14, Sub-16 e Sub-18 e Sub-20, nas categorias Absoluta e Feminina. Serão jogados em sistema suíço, salvo se o número de participantes for tal que implique a realização de um torneio em sistema de todos contra todos. O número de sessões depende do total de jogadores inscritos.
10. Programa:	Swiss Manager
11. Ritmo de Jogo:	20 minutos KO
12. Sistema de Desempate:	A classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios: <ol style="list-style-type: none">1. Resultado entre os jogadores empatados, desde que tenham jogado entre si;2. Sistema Brasileiro3. Sistema Buchholz4. Maior número de partidas ganhas;5. Maior número de partidas jogadas com as peças pretas;6. Sorteio, se outro não for o critério determinado pelo regulamento da competição.

A.X. Setúbal - Competições 2011 / 2012

<p>12.1 Sistema de Desempate para apuramento do campeão.</p>	<p>Se houver 2 ou mais jogadores empatados, haverá lugar a torneios de desempate nos termos dos artigos 12.2 , 12.3 e 12.4.</p> <p>12.2 Para apuramento do campeão, em caso de empate entre dois jogadores, haverá lugar a um match à melhor de 2 partidas em jogos de ritmo 15minutos KO.</p> <p>12.3 Para apuramento do campeão, em caso de empate entre três ou mais jogadores haverá lugar a um torneio fechado entre eles, a uma volta, de partidas de 15 minutos KO</p> <p>12.4 Caso permaneça o empate entre dois ou mais jogadores depois de aplicado os artigos 8.2. e 8.3., para efeitos de desempate será considerada a classificação final do torneio em sistema suíço aplicando os critérios de desempate estabelecidos no Regulamento de Competições da FPX</p>
<p>13. Observações:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ São expressamente proibidos telemóveis ligados na sala de jogo. ▪ Os casos omissos serão resolvidos pela Direcção e Arbitragem de acordo com as Regras de Xadrez da FIDE e o Regulamento de Competições da FPX em vigor deste Outubro de 2010. ▪ A inscrição nesta prova implica a plena aceitação deste regulamento.
<p>14. Regras do Sistema Suíço da FIDE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dois jogadores não podem jogar mais do que uma vez. Uma partida efectivamente não jogada não conta, pelo que dois jogadores que efectivamente não jogaram podem voltar a ser emparceirados; ▪ Um jogador que tenha recebido um ponto sem jogar, não poderá receber o sintético (bye); ▪ Nenhum jogador poderá ter uma diferença de jogos com cores superior a 2, nem poderá receber a mesma cor três vezes seguidas; ▪ Salvo no caso da última sessão, o ponto anterior prevalece face à pontuação; ▪ Um emparceiramento tornado oficial (com excepção da 1ª sessão) não deve ser alterado salvo se violar os critérios absolutos de emparceiramento;
<p>15. Conduta dos jogadores no torneio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caso seja claro que um resultado foi "arranjado" os organizadores podem impor penalidades, incluindo considerar o resultado 0-0. ▪ Um jogador que pretenda abandonar a prova, quer antes de ela se iniciar, quer durante a competição, tem de informar a AXS ou a Direcção de Prova, consoante o caso. ▪ 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. ▪ Durante as partidas, um jogador apenas pode falar com o árbitro e com o seu adversário, e nos termos previstos nas Regras do Jogo e regulamentos. O árbitro poderá penalizar conversas com outras pessoas. ▪ Todos os protestos relativos ao comportamento de jogadores têm de ser dirigidos ao árbitro. Um jogador não pode protestar com o seu adversário.
<p>16. Direcção da Prova:</p>	<p>Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal / FC Barreirense</p>
<p>17. Arbitragem:</p>	<p>A equipa de arbitragem será nomeada oportunamente</p>
<p>18. Prémios:</p>	<p>Troféu para o Campeão Absoluto, Medalhão para a campeã Distrital feminina, medalhas para o segundo e terceiro classificado.</p>