

Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal

REGULAMENTO

Época 2013/2014

Campeonato Distrital de Jovens – Semi-rápidas Absoluto		
1.	Organização:	Associação de Xadrez de Setúbal e Barreirense Futebol Clube
2.	Local:	Sede do F.C. Barreirense
3.	Apoios:	Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal, PDX Barreiro, FC Barreirense e Câmara Municipal do Barreiro
4.	Participantes:	Todos os jogadores inscritos em clubes da AXS e devidamente filiados na FPX na época 2013/2014
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 09 novembro de 2013, sábado – até às 23h00 horas. Não serão aceites inscrições após esta hora.
7.	Taxa de Inscrição:	3.00€ por jogador Serão excluídos da prova os jogadores que atingirem 2 faltas de comparência, sem justificação, que poderá acarretar processo disciplinar.
	Sessões: Horas)	As partidas decorrerão no dia 10 de novembro a partir das 14h30. O número de sessões será adequado ao número de participantes.
9.	Sistema de Jogo:	Sistema Suíço
	Programa:	Swiss Manager
11.	Ritmo de Jogo:	15 minutos KO
12.	Sistema de Desempate:	a) resultado entre os jogadores empatados, desde que tenham jogado entre si (11) b) sistema Progressivo (8) c) sistema Buchholz (com as variáveis - 0,1,N,Y,0,N) (37) d) sistema Buchholz (com as variáveis - 1,1,N,Y,0,N) (37) e) maior número de partidas ganhas (12) f) maior número de partidas jogadas com as peças pretas; g) sorteio, se outro não for o critério determinado pelo regulamento da competição
13.	Observações:	 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.

A.X. Setúbal - Competições 2013 / 2014

14. Regras do Sistema Suíço da FIDE	 Dois jogadores não podem jogar mais do que uma vez. Uma partida efetivamente 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;
15. Conduta dos jogadores no torneio	 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.
16. Direção da Prova:	Associação de Xadrez do Distrito de Setúbal
17. Arbitragem:	A equipa de arbitragem será nomeada oportunamente
18. Prémios:	Troféus para os três primeiros classificados.