



associação de
xadrez do porto

Regulamento do Campeonato Distrital Coletivo do Porto 2023/2024

1 – CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

1.1. O Campeonato Distrital Coletivo do Porto 2023/2024 (Distrital de Clássicas) é organizado sob a responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto. Têm direito a participar nesta prova todos os clubes nela filiados, com o número de equipas que pretenderem. Assim que for utilizado nos campeonatos nacionais coletivos (1^a a 3^a divisão) um jogador não mais poderá participar no distrital.

2 – INSCRIÇÕES

2.1. As equipas que pretendam participar no Campeonato terão que confirmar a sua inscrição até às 24 horas do dia 29 de dezembro de 2023, através da plataforma de inscrições da FPX. Estas inscrições serão gratuitas.

2.2. Cada equipa terá de ser constituída no mínimo por 4 jogadores e no máximo 16 jogadores.

2.3. A lista completa e ordenada dos jogadores participantes, elaborada nos termos do Regulamento de Competições da FPX, terá que acompanhar a referida inscrição, terminando igualmente nessa data a filiação dos jogadores que ainda não o fizeram.

3 – SISTEMA DE JOGO, CALENDÁRIO E HORÁRIO DAS SESSÕES

3.1. O Campeonato será organizado numa só fase com 7 rondas em sistema suíço. Caso o número total de equipas for igual ou menor que 8, jogar-se-á em sistema de todas contra todas. Na medida do possível evitar-se-á que equipas do mesmo clube se defrontem durante a competição.

3.2. As sessões realizar-se-ão em casa do clube que no sorteio for indicado em 1º lugar, que jogará de brancas nos 1º e 3º tabuleiros e de pretas nos 2º e 4º tabuleiros, segundo o calendário seguinte:

1ª Jornada – 06 de janeiro de 2024, 15h;

2ª Jornada – 03 de fevereiro de 2024, 15h;

3ª Jornada – 02 de março de 2024, 15h;

4ª Jornada – 16 de março de 2024, 15h;

5ª Jornada – 13 de abril de 2024, 15h;

6ª Jornada – 18 de maio, de 2024, 15h;

7ª Jornada – 22 de junho de 2024, 15h.

Os clubes podem também acordar antecipação para um dia anterior, bastando para tal comunicar à direção da prova.

3.3. Os resultados e constituição das equipas terão de ser comunicados para a plataforma de inscrições da FPX no dia em que o encontro se realiza, de preferência em texto acompanhado de digitalização ou foto legível do boletim de partida.

3.4. O emparelamento da primeira jornada será efetuado com a máxima brevidade após o fecho das inscrições.

4 – INÍCIO, RITMO E REGRAS ESPECIAIS DE JOGO

4.1. As partidas serão disputadas ao ritmo de 90 minutos por jogador, acrescidos de 30 segundos por lance, caso a equipa que joga em casa disponha de 4 relógios digitais; sendo jogadas com relógios analógicos, o ritmo deverá ser de 120 minutos KO por jogador.

4.2. O tempo de espera mínimo para que cada jogador dê início à sua partida é de 30 minutos, após o que poderá ser-lhe averbada derrota por falta de comparência; nenhum encontro pode começar sem que seja iniciado com pelo menos 2 jogadores de cada equipa; caso uma das equipas se apresente com pelo menos esse número mínimo, será dado início à contagem do tempo nos 4 relógios para a equipa adversária.

4.3. É obrigatória a anotação das partidas e o envio de cópias das mesmas para a AXP, anexas ao boletim de jogo, por parte de ambas as equipas que participem em cada encontro, caso a Direção de Prova o solicite.

5 – SISTEMA DE DESEMPATE

5.1. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão aplicados os critérios de desempate previstos no Regulamento das Competições da FPX, de que se transcrevem nos pontos seguintes os aspetos fundamentais, com as adaptações indicadas no ponto 5.3.

5.2. A classificação final é determinada pela soma dos pontos obtidos por cada equipa, atribuídos do seguinte modo em cada encontro:

- 3 pontos pela vitória (resultados 4-0, 3½-½, 3-1 e 2½-½);
- 2 pontos pelo empate (resultado 2-2);
- 1 ponto pela derrota (0-4, ½-3½, 1-3, 1½-2½);
- 0 pontos por falta de comparência.

5.3. Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, e permanecerem empatadas após a aplicação dos pontos anteriores, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Resultado entre as equipas empatadas, desde que tenham jogado entre si;
- b) Pontos de tabuleiro;
- c) Buchholz corrigido [37] (0,1,N,N,0,N);
- d) Buchholz completo [37] (0,0,N,N,0,N);
- e) Sonneborn-Berger [35] (0,0,N,N,0,N,N);
- f) Sorteio.

6 – DIREÇÃO E ARBITRAGEM

6.1. A Direção da prova será assegurada pela Direção da AXP.

6.2. Cabe ao clube visitado assegurar a arbitragem de cada encontro, podendo esta ser feita por um delegado do clube.

6.3. Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e pela direção da prova, na observação do Regulamento de Competições da FPX e das Regras do Jogo da FIDE.

Porto, 12-2023