



associação de xadrez do porto

Regulamento dos Campeonatos Distritais de Jovens

1 - CONDIÇÕES GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E DE PARTICIPAÇÃO

1.1. Os Campeonatos Distritais de Jovens disputam-se segundo sete escalões etários: sub-08, sub-10, sub-12, sub-14, sub-16, sub-18 e sub-20, nas categorias Absoluta e Feminina, sendo a sua organização da responsabilidade da AXP – Associação de Xadrez do Porto ou de clubes ou instituições que a ela se tenham candidatado e a quem tenha sido atribuída.

1.2. Os campeonatos serão realizados em 2 fases distintas, denominadas “de Apuramento” e “Final”, organizando-se como 2 torneios distintos e com regras diferentes. A fase de Apuramento também será designada por Festival Distrital do Xadrez Jovem, podendo ser associadas a este nome outras iniciativas no âmbito da divulgação do xadrez entre os jovens, a realizar nos mesmos períodos e locais.

1.3. Podem participar nos Campeonatos Distritais de Jovens – Apuramento todos os jogadores de ambos os sexos devidamente filiados na FPX, e que formalizem a sua inscrição conforme adiante previsto, excepto os que já se encontrem pré-apurados para a respectiva Final segundo as regras estabelecidas no ponto 1.4 deste regulamento e que constarão de lista a publicar antecipadamente pela AXP.

1.4. Podem participar nos Campeonatos Distritais de Jovens – Final os jogadores de nacionalidade portuguesa de ambos os sexos devidamente filiados na FPX, segundo os seguintes critérios:

- a) Campeão Nacional no escalão ou escalão anterior, caso exista;
- b) Campeã Nacional Feminina no escalão ou escalão anterior, caso exista;
- c) Campeão Distrital no escalão ou escalão anterior, caso exista;
- d) Os jogadores e jogadoras com ELO FIDE mais elevado, até perfazer um máximo de 3;
- e) Outros jogadores até totalizar 6, seguindo a classificação do Torneio de Apuramento, dando preferência a quem garanta à AXP a sua presença nos Nacionais caso venha a ser chamado.

1.5. Os jogadores e jogadoras com direito automático a participar na fase Final (alíneas a, b, c e d do ponto 1.4) constarão de lista a publicar antecipadamente pela AXP, a mesma a que se refere o ponto 1.3.

1.6. Caso em qualquer escalão seja ultrapassado o número de 3 jogadores após a alínea c do ponto 1.4, será realizado o respectivo torneio com esse número adicionado de 3 pela alínea e, mesmo que implique mais jornadas.

1.7. Os calendários dos Campeonatos serão publicados com a devida antecedência pela AXP, com referência explícita aos períodos de inscrições, às entidades organizadoras, aos directores de prova e aos árbitros. Os calendários e locais poderão ser distintos por escalões.

2 - BASES TÉCNICAS DA FASE DE APURAMENTO

- 2.1.** Os Campeonatos Distritais de Jovens - Apuramento serão disputados em torneios separados em vários escalões etários, integrando num mesmo torneio as categorias Absoluta e Feminina.
- 2.2.** Os torneios disputam-se em sistema suíço com um mínimo de 6 sessões, salvo se o número de participantes for tal que implique a realização de um torneio em sistema todos contra todos.
- 2.3.** O número de sessões poderá ser aumentado em algum dos torneios para um número adequado logo que termine o período de inscrições, caso o número de inscritos supere 64 para esse torneio; do mesmo modo poderá haver um mínimo de 8 jornadas se for superado o número de 128 inscritos, 9 jornadas para mais de 256 e assim por diante (mais uma jornada por cada duplicação do número limite).
- 2.4.** Regra geral o ritmo de jogo será de 1h30 KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE), aplicando-se o ritmo de 61 minutos KO nos escalões mais jovens e se não houver disponibilidade de relógios digitais.
- 2.5.** A classificação final é estabelecida pela soma dos pontos obtidos. O desempate entre jogadores que tenham obtido os mesmo total de pontos far-se-á de acordo com o estabelecido no Regulamento de Competições da FPX.
- 2.6.** Não são permitidos adiamentos de jogos, nem antecipações excepto em casos de força maior reconhecida pela Direcção da Prova, sujeitos à concordância simultânea desta e do árbitro principal.
- 2.7.** Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto no regulamentos da FIDE, designadamente no que estiver estipulado para as provas de jovens, e dos regulamentos da FPX.

3 - BASES TÉCNICAS DA FASE FINAL

- 3.1.** Os Campeonatos Distritais de Jovens - Final serão disputados em torneios separados em vários escalões etários, integrando num mesmo torneio as categorias Absoluta e Feminina.
- 3.2.** Os torneios disputam-se em sistema de todos contra todos em 5 sessões, salvo se o número de participantes for superior em resultado do previsto no ponto 1.6, sendo o número de sessões aumentado em conformidade.
- 3.3.** Regra geral o ritmo de jogo será de 1h30 KO com 30 segundos por lance (ritmo FIDE).
- 3.4.** Para apuramento do campeão, em caso de empate entre dois jogadores, haverá lugar a um matche de 4 partidas de 15 minutos com incremento de 5 segundos por lance.
- 3.5.** Para o 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 com incremento de 5 segundos por lance.
- 3.6.** Caso permaneça o empate entre dois ou mais jogadores depois de aplicado os artigos 3.4 e 3.5, o desempate far-se-á de acordo com o estabelecido no Regulamento de Competições da FPX.
- 3.7.** Não são permitidos adiamentos de jogos, nem antecipações excepto em casos de força maior reconhecida pela Direcção da Prova, sujeitos à concordância simultânea desta e do árbitro principal..

3.8. Na análise dos casos omissos deve ser tido em conta o que estiver disposto no regulamentos da FIDE, designadamente no que estiver estipulado para as provas de jovens, e dos regulamentos da FPX.

4 – DIRECÇÃO DE PROVA, ARBITRAGEM E COMISSÃO DE APELO

4.1. As equipas de direcção de prova e de arbitragem serão nomeadas com a necessária antecedência pelo Conselho Distrital de Arbitragem da AXP, ou pela Direcção, na sua falta.

4.2. Após terminada cada uma das suas partidas, os jogadores devem comunicar o resultado pessoalmente ao árbitro, procedendo à entrega da respectiva folha de anotação, não podendo abandonar a zona de jogo sem o seu assentimento ou se proceda ao controlo médico antidopagem, se for o caso, sob pena que pode ir até à perda de 1 ponto por parte do jogador que assim não proceder, sem prejuízo de sanções mais graves que resultem das leis e dos regulamentos antidopagem.

4.3. O resultado que estiver expresso na folha de anotação entregue ao árbitro é definitivo.

4.4. Nenhum jogador poderá abandonar a sala de jogo, ou o espaço que lhe estiver destinado, nem entrar em diálogo com terceiros no decurso da sua partida sem autorização prévia do árbitro, sob pena que pode ir até à perda da mesma.

4.5. Não serão permitidas as entradas de telemóveis ou quaisquer equipamentos electrónicos nas salas de jogo, a não ser com autorização do árbitro, sob pena que pode ir até à perda da partida.

4.6. Qualquer reclamação terá de ser entregue ao árbitro por escrito.

4.7. Uma Comissão de Apelo será constituída até ao início da prova, composta pelo árbitro principal, pelo director da prova, por um representante da AXP e por 2 representantes dos jogadores, que podem ser jogadores, treinadores ou pais, havendo também lugar à nomeação de 2 representantes dos jogadores suplentes. Nenhum membro da comissão pode participar na discussão ou deliberar sobre um assunto em que exista conflito de interesses directos. O representante da AXP tem direito a voto de qualidade em caso de empate numa votação.

5 - FUNCIONAMENTO DA ZONA DE JOGO

5.1. O acesso à zona de jogo para participantes e público abrirá 15 minutos antes do início de cada sessão. O público só poderá permanecer na zona de jogo nos primeiros 5 minutos da sessão.

5.2. Os membros da direcção de prova, da organização e pessoas autorizadas pela organização ou pela equipa de arbitragem que tenham acesso à zona de jogo devem abster-se de dialogar com qualquer jogador sem autorização prévia do árbitro, sob pena de expulsão imediata da mesma zona.

5.3. Os jogadores não devem abandonar a sala de jogo, salvo para acesso às casas de banho ou a outras áreas adjacentes pertencentes à zona de jogo, e mesmo neste caso só o poderão fazer com autorização do árbitro se for a sua vez de jogar.

5.4. Os jogadores, uma vez terminada a partida, têm que abandonar a zona de jogo, e passam a funcionar como público.