



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.