



XXXIV TAÇA DE PORTUGAL POR EQUIPAS

(Época 2011/2012)

Regulamento

Capítulo I – PARTICIPANTES

1. Poderão participar na XXXIV Taça de Portugal por Equipas, referente à época 2011/2012, equipas representativas dos vários clubes de xadrez.
2. Cada clube poderá inscrever mais do que uma equipa. Os jogadores apenas poderão representar a equipa em que se encontrarem inscritos.
3. Os clubes e os jogadores participantes na prova terão que estar devidamente filiados na FPX na época 2011/2012 de acordo com os regulamentos em vigor.
4. A FPX não aceitará a inscrição na prova de equipas e jogadores cujo respectivo processo de filiação não esteja completo, até ao dia 18 de Novembro de 2011 (18H00), de acordo com a regulamentação em vigor, com a regularização das respectivas taxas de filiação e de seguro desportivo dos jogadores.
5. Os Clubes terão também de ter regularizado a sua situação financeira com a FPX, nomeadamente no que concerne ao pagamento de coimas em que tenham incorrido em épocas anteriores.

Capítulo II – INSCRIÇÕES

Os Clubes interessados em participar terão que fazer a inscrição no site da FPX (<http://www.fpx.pt/clubes/>). Será enviada a todos os Clubes filiados na FPX uma senha de acesso (poderão usar a senha já disponibilizada). Caso o sistema esteja inoperacional, a inscrição deve ser enviada para fpx.competicoes@gmail.com, até ao dia 18 de Novembro de 2011 (18H00), inclusive, os respectivos boletins de inscrição, em que terão de constar obrigatoriamente os seguintes elementos de acordo com o Art.º 25 do R.C. (serão respeitados os elos da lista de 1 de Novembro 2011):

- a) O nome completo da equipa;
 - b) O e-mail do Clube e dos responsáveis pela equipa de xadrez (indispensável para o Clube receber informação no decorrer da prova);
 - c) A morada completa do local de jogo da equipa;
 - d) Os contactos da equipa (nomes, telefones, fax e respectivos horários possíveis de contacto);
 - e) A lista ordenada dos jogadores por tabuleiro que constituirão a equipa (é obrigatória a indicação dos nomes completos e o número de filiação); estes nomes não poderão ser substituídos nem alterada a sua ordem; a equipa terá que inscrever entre 4 jogadores (mínimo) e 16 jogadores (máximo);
 - f) Os nomes completos do capitão, dos vice-capitães (que substituirão automaticamente o Capitão sempre que estiver ausente) e dos delegados da equipa, que terão de ser maiores de idade (não inferior a 18 anos). O capitão, os vice-capitães e os delegados da equipa não terão que ser obrigatoriamente jogadores.
2. A FPX disponibiliza no site do evento, www.taca.fpx.pt, o modelo em suporte informático para a inscrição. O preenchimento informático deste modelo pelas equipas e o seu envio por e-mail facilitarão a organização e a divulgação da informação pelas equipas.
 3. Só serão aceites as inscrições dos clubes que já tiverem feito prova do pagamento das respectivas taxas de inscrição, no valor de 20,00 € (vinte euros) pela primeira equipa, as seguintes equipas pagam uma taxa de 10 euros (dez euros), á data de 18 de Novembro de 2011. O pagamento das inscrições deverá ser feito através de transferência ou depósito na conta da CGD com o NIB 0035 0281 00009547 830 13. Após efectuarem o pagamento, deverão fazer o upload do comprovativo (formato imagem ou pdf) no site <http://www.fpx.pt/clubes/> ou enviar para

Federação Portuguesa de Xadrez

Rua Frei Francisco Foreiro, 2, 4º Esq.

1150-166 LISBOA

Telefone: 213 579 144, Fax: 213 579 144

fpx.competicoes@gmail.com No talão de depósito deve ser mencionado o nome do clube para facilitar a identificação no extracto bancário.

Capítulo III – LOCAL DE ENCONTRO

1. Na 1ª sessão jogarão "em casa" as equipas que o sorteio designar em primeiro lugar.
2. Nas sessões seguintes procurar-se-á que o local do encontro entre as duas equipas não agrave, antes reduza, a diferença das distâncias que cada uma já teve que percorrer. Assim, jogará em casa a equipa que já percorreu maiores distâncias para disputar outros encontros fora. Para este efeito, a distância $D(X)$ percorrida por uma equipa X numa determinada eliminatória calcula-se da seguinte forma:

$$D(X) = D(0) + \frac{\sum_{i=1}^n D(i)}{n+1}, \text{ em que:}$$

$D(0)$: é a distância realmente percorrida pela equipa X nessa eliminatória;

$D(i)$: com "i" a variar entre "1" e "n", são as distâncias realmente percorridas pelas restantes equipas do mesmo clube nessa eliminatória.

3. Sempre que não se aplicar o número 2 deste ponto tentar-se-á que o local do jogo equilibre o número de encontros que cada equipa disputa "em casa" e "fora". Para este efeito considera-se que as equipas isentas jogaram "em casa".
4. Se o critério referido no número 3 deste ponto revelar incompatibilidade na atribuição do local de jogo, terá prioridade na atribuição a equipa em relação à qual for maior o desequilíbrio entre o número de encontros jogados "em casa" e o número de encontros jogados "fora".
5. Sempre que as equipas se encontrem em igualdade de circunstâncias, jogará "em casa" a equipa que o sorteio tiver ditado em primeiro lugar.
6. O local de jogo dos encontros das meias-finais e da final da prova, designados por "Final Four", será divulgado oportunamente, de acordo com eventual organizador.

Capítulo IV – SISTEMA DE JOGO

1. A Taça de Portugal por Equipas é uma competição colectiva disputada em sistema eliminatório.
2. Determinar-se-ão por sorteio os encontros de cada sessão e, sempre que existam mais equipas do que as necessárias para constituir uma zona na mesma localidade ou em localidade do mesmo paralelo, quais as equipas que integram as diferentes zonas.
3. A Taça compreenderá uma fase continental e duas fases insulares (no caso de se inscreverem mais de uma equipa dos Açores e da Madeira) e, a partir dos oitavos de final, a Fase Nacional.

a) Fase continental

O território do Continente considerar-se-á dividido em zonas, determinadas por paralelos geográficos, da seguinte forma:

- Nos 1/64 de final: 6 zonas
- Nos 1/32 de final: 4 zonas
- Nos 1/16 de final: 2 zonas

Ficarão isentas de disputar a primeira sessão da fase continental tantas equipas quantas as necessárias a evitar que nas sessões seguintes haja qualquer equipa isenta. Na sessão inaugural de acerto serão prioritariamente isentas as equipas "A" (ou únicas) dos clubes participantes na prova, que disputaram os últimos Campeonatos Nacionais por Equipas, por ordem das respectivas classificações e quantas forem necessárias, procedendo-se o sorteio em relação às restantes.

Nesta sessão inaugural um clube com mais de duas equipas inscritas não poderá ter uma diferença entre o número de jogos "fora" e em "casa" superior a um.

No caso de não se inscrever nenhuma equipa da Madeira ou dos Açores far-se-ão os ajustamentos necessários para que nas sessões seguintes não haja qualquer equipa isenta.

No Continente, até à eliminatória correspondente aos oitavos de final (inclusive), evitar-se-á que equipas do mesmo clube joguem entre si.

b) Fases Insulares:

Até ficarem em prova uma só equipa dos Açores e uma só da Madeira, efectuar-se-ão eliminatórias abrangendo exclusivamente equipas de cada uma daquelas Regiões Autónomas. Ficarão isentas de disputar a 1ª sessão de cada uma das eliminatórias regionais tantas equipas quanto as necessárias a evitar que nas sessões seguintes haja qualquer equipa isenta.

Se necessário, serão definidas datas suplementares antes dos oitavos de final.

c) Fase Nacional:

Nos oitavos de final participam as equipas apuradas no Continente e as equipas vencedoras das fases regionais dos Açores e da Madeira, considerando-se uma única zona. As equipas das fases regionais jogarão nesta eliminatória no continente.

4. Sempre que necessário a Direcção de Prova procederá aos ajustamentos adequados.

5. Em cada encontro tomarão parte quatro jogadores de cada equipa.

6. Cores:

a) Na 1ª sessão jogarão de brancas as equipas que o sorteio designar em primeiro lugar. Nas sessões seguintes (à excepção da final) tentar-se-á que a atribuição de cores equilibre o número de encontros que cada equipa disputa de brancas e de pretas. Para este efeito considera-se que as equipas isentas jogaram de brancas;

b) Se o critério referido na alínea a) revelar incompatibilidade na atribuição das cores:

- Terá prioridade na atribuição a equipa em relação à qual for maior o desequilíbrio entre os encontros jogados de brancas e de pretas;
- Sendo ainda igual a situação das equipas, conduzirá as brancas aquelas que o sorteio tiver ditado em primeiro lugar;

c) Considera-se jogar de brancas conduzir as peças brancas no 1º e 3º tabuleiros e as pretas no 2º e 4º, e jogar de pretas o oposto;

d) A atribuição de cores da final será feita por sorteio a realizar pela organização.

Capítulo V – CALENDÁRIOS E HORÁRIOS

1. Os sorteios efectuar-se-ão nas seguintes datas:

Datas de realização dos sorteios:

- 1ª eliminatória (1/64 de final): 21 de Novembro de 2011 (18H00, na sede da FPX);
- 2ª eliminatória (1/32 de final): 8 de Dezembro de 2011 (18H00, na sede da FPX);
- 3ª eliminatória (1/16 de final): 12 de Janeiro de 2012 (18H00, na sede da FPX);
- 4ª eliminatória (1/8 de final): 8 de Fevereiro de 2012 (18H00, na sede da FPX);
- 5ª eliminatória (1/4 de final): 14 de Março de 2012 (18H00, na sede da FPX);
- Meias-finais: 18 de Abril de 2012 (18H00, na sede da FPX);
- Das cores da Final: 26 de Maio de 2012 (logo após as meias-finais).

2. As eliminatórias realizar-se-ão nos dias a seguir indicados:

Datas de realização das eliminatórias:

- 1ª eliminatória (1/64 de final): 3 de Dezembro de 2011;
- 2ª eliminatória (1/32 de final): 7 de Janeiro de 2012;
- 3ª eliminatória (1/16 de final): 4 de Fevereiro de 2012;
- 4ª eliminatória (1/8 de final): 10 de Março de 2012;
- 5ª eliminatória (1/4 de final): 14 de Abril de 2012;

- Meias-finais: 26 de Maio de 2012;
- Final: 27 de Maio de 2012.

Os encontros terão início às 15H00 salvo se o acordo de outra hora entre as equipas intervenientes tiver a aceitação da direcção de prova.

3. A direcção de prova poderá autorizar a realização de um encontro em dias anteriores aos indicados no ponto 2.

Atendendo a que a prova é realizada no sistema eliminatório, poderá a direcção da FPX, autorizar adiamentos de encontros em casos de excepção, desde que as duas equipas cheguem a acordo sobre a nova data que terá de ser antes da data do sorteio da eliminatória seguinte. As alterações do dia ou hora do encontro deverão ser requeridas pelos clubes para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com, pelo menos dez dias antes da data prevista para o encontro e onde terão de constar as razões que motivaram o pedido de alteração.

Capítulo VI – DESEMPATES

1. Se no final do encontro (de uma eliminatória) as equipas terminarem com o mesmo número de pontos, prosseguirá em prova a equipa que obtiver melhor resultado no 1º tabuleiro ou, se ainda se mantiver o empate, sucessivamente nos tabuleiros seguintes. Se ainda assim continuarem empatadas, será efectuado trinta minutos depois um encontro (com os mesmos jogadores para) de desempate a 4 tabuleiros em ritmo de cinco minutos com cores sorteadas. Se após este encontro se repetir a situação de empate nos 4 tabuleiros, o vencedor será encontrado através de sorteio.
2. Se no encontro da final da Taça se verificarem empates nos quatro tabuleiros, será efectuado trinta minutos depois um encontro de desempate a 4 tabuleiros em ritmo de cinco minutos com cores sorteadas. No caso de novo empate nos 4 tabuleiros, haverá lugar a um 2º encontro de desempate a 4 tabuleiros em ritmo de cinco minutos com as cores opostas ao do primeiro encontro de desempate. Cada equipa poderá apresentar a constituição que entender desde que respeite a ordem de tabuleiros indicada no boletim de inscrição. Se após este encontro se repetir a situação de empate nos 4 tabuleiros, o vencedor será encontrado através de sorteio.

Capítulo VII – ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1. A prova será organizada pela FPX.
2. Compete à organização:
 - a) Informar os clubes participantes, antes do início da Taça, de quais as equipas intervenientes, os jogadores por estas inscritos e o local onde disputam os encontros “em casa”, como também, antes de cada eliminatória, o resultado do sorteio e o nome do árbitro se for designado;
 - b) Efectuar os sorteios;
 - c) Colaborar com os delegados dos clubes na solução de eventuais problemas de organização;
 - d) Elaborar o relatório da competição e preparar toda a documentação para o sistema ELO.

Capítulo VIII – SOBRE AS PARTIDAS

1. As partidas serão disputadas ao ritmo de 1h30m por jogador, com um acréscimo de 30 segundos por lance, sendo sempre obrigatória a anotação dos lances até à conclusão da partida. No caso do clube visitado não possuir relógios digitais, as partidas serão disputadas ao ritmo de 2H00 KO por jogador, sendo obrigatória a anotação dos lances enquanto o jogador tiver, pelo menos, 5 minutos.
2. É atribuída a derrota a um jogador que chegue à mesa de jogo com atraso superior a 30 minutos em relação à hora marcada para o início da partida.

3. Não é permitido aos jogadores acordarem empate antes de decorridos 30 lances, excepto se houver consentimento do árbitro, que deverá ser chamado pelo jogador que pretende propor o empate.

Capítulo IX – DIRECÇÃO DE PROVA

1. A direcção da prova estará a cargo da direcção da Federação Portuguesa de Xadrez.
2. A direcção de prova poderá decidir a fiscalização de qualquer encontro.
3. Compete à direcção de prova:
 - a) Colaborar com os delegados dos clubes na solução de eventuais problemas de organização;
 - b) Resolver todos os casos omissos no presente regulamento.

Capítulo X – ARBITRAGEM

1. A arbitragem ficará a cargo dos delegados dos clubes cujas equipas efectuem encontros em casa. Um clube poderá, em alternativa, escolher um árbitro, comunicando com a antecedência mínima de oito dias à direcção de prova, que notificará no prazo máximo de 24h o Conselho Nacional de Arbitragem, para ratificação. Esta considera-se tacitamente aceite se não houver resposta no prazo de 48h, tendo qualquer recusa de ser devidamente justificada. Neste caso, quaisquer despesas com arbitragem são da responsabilidade do clube visitado.
2. O delegado a um encontro terá de ser maior de idade e não poderá desempenhar funções de jogador nem de capitão de equipa enquanto decorrer esse encontro.
3. A FPX poderá nomear um árbitro para dirigir um encontro com uma antecedência mínima de oito dias.
4. Compete à arbitragem:
 - a) Desempenhar as funções que lhe são atribuídas pelas *Regras de Jogo do Xadrez da FIDE* e pela regulamentação da FPX em vigor;
 - b) Receber a constituição das equipas intervenientes em cada encontro, dando cumprimento ao Art.º 25 do R.C.;
 - c) Assinalar o início e o termo da sessão, accionando os relógios no momento fixado para o começo ou continuação das partidas;
 - d) Garantir a existência de condições adequadas à prática do xadrez durante as partidas;
 - e) Remeter após cada eliminatória para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com, preferencialmente até às 22H00 do próprio dia, mas tendo como limite as 17h do dia seguinte ao da realização do jogo, o *Boletim de Encontro*;
 - f) Recolher os oito originais dos registos de partida de cada encontro;
 - g) Enviar para a sede da FPX os oito originais dos registos de partida.
 - h) Arquivar o relatório do encontro acompanhado pelos documentos nele produzidos, que serão solicitados pela FPX em caso de necessidade.
5. O Árbitro da 'Final Four' será nomeado oportunamente pela FPX.

Capítulo XI – COMPETÊNCIA DOS CLUBES

Ambos os clubes, o clube visitado (que joga em casa) e o clube visitante (que joga em casa do adversário), terão que enviar para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com o *Boletim de Encontro* digitalizado ou os dados nele contidos, o mais tardar até às 17H00 do dia útil seguinte, indicando:

- A eliminatória a que se refere o encontro;
- O local, o dia e as horas em que se disputou o encontro;
- A distância em quilómetros percorrida pela sua equipa (a não indicação desta distância, ou uma indicação incorrecta, implicará a sua não consideração para efeito da definição do local de encontro (ver Capítulo III deste regulamento);

Federação Portuguesa de Xadrez

Rua Frei Francisco Foreiro, 2, 4º Esq.

1150-166 LISBOA

Telefone: 213 579 144, Fax: 213 579 144

- Os nomes das equipas em confronto;
- Os resultados parciais das 4 partidas do encontro (com menção dos nomes dos jogadores intervenientes, tabuleiro a tabuleiro);
- O resultado global do encontro;
- Eventuais irregularidades ocorridas no encontro.

Caso o árbitro seja o delegado do clube visitado, considera-se cumprida a obrigação deste último com o cumprimento do nº4, alínea e) do Capítulo X.

Capítulo XII – DESISTÊNCIA

1. Uma equipa poderá desistir da prova desde que a declaração de desistência seja enviada para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com pelo menos 15 dias antes da data marcada para a eliminatória seguinte.
2. No caso de uma equipa desistir da prova de acordo com o número anterior será a mesma substituída pela equipa que defrontou na sessão anterior à desistência. Caso esta não pretenda disputar o encontro, não se efectuará qualquer outra substituição.

Capítulo XIII – LITIGÍOS TÉCNICO-DESPORTIVOS

1. As equipas participantes terão o prazo de três dias úteis para apresentar protesto escrito à direcção de prova, enviando-o para o e-mail fpx.competicoes@gmail.com.
2. A direcção da prova terá três dias úteis para decidir o protesto, sendo a decisão publicada no site da FPX e comunicada aos clubes (Art.º 56, n.º 3, do R.C.).
3. O Comité de Apelo é composto por 3 a 5 pessoas, sendo um o presidente com voto de qualidade. Haverá 3 suplentes, caso haja interesses próprios envolvidos. (Artº 57, nº 1.2, do R.C.)

Capítulo XIV – SANÇÕES

1. A não comparência a um encontro de um dos delegados do clube a que pertence a equipa visitada ou de árbitro designado pelo clube, implicará no pagamento à FPX da coima no valor correspondente ao da falta de comparência da equipa na fase respectiva, conforme o ponto seguinte.
2. A não comparência a um encontro de pelo menos dois jogadores de uma equipa (falta de comparência colectiva), implicará o pagamento à FPX da importância de 50,00 euros (cinquenta euros) se ocorrer numa eliminatória da fase por zonas, ou 200,00 € (duzentos euros) se ocorrer a partir dos oitavos de final inclusive, exceptuando-se os casos dos clubes que cumprirem o disposto no capítulo XII (avisarem a FPX com um mínimo de antecedência de 15 dias).
3. Uma equipa que jogue em casa e que dê uma falta de comparência colectiva sem avisar com a antecipação de pelo menos 24h o director de prova e o adversário, terá também que indemnizar a equipa visitante nos seguintes valores:
 - a) Pela deslocação, 0,30 € (trinta cêntimos) por quilómetro;
 - b) Em deslocações em que a distância entre as sedes das duas colectividades seja superior a 200 quilómetros, a indemnização terá o valor adicional de 50 euros para alimentação.
4. Uma equipa que apresente num encontro apenas dois ou três jogadores, terá de pagar à FPX, por cada falta de comparência individual, uma coima no valor de:
 - a) 10,00 € (dez euros) se ocorrer numa eliminatória da fase de zonas;
 - b) 50,00 € (cinquenta euros) se ocorrer a partir dos oitavos de final inclusive.
5. O atraso no envio dos elementos constantes no nº4 e) do Capítulo X, pelo árbitro ou delegado do clube visitado será penalizado com 10 euros por dia de atraso até ao máximo de cinco dias. Passado esse prazo, a coima é de 200 euros.

Capítulo XV – CONTROLO ANTIDOPAGEM

Os participantes nos encontros da Final Four deverão, no final da sua partida e antes de abandonarem a sala de jogo, consultar o árbitro sobre a sua apresentação ao controlo antidopagem. Os participantes que não cumprirem esta regra incorrerão nas seguintes sanções:

- 1ª) Suspensão imediata de participação na prova;
- 2ª) Instauração de um processo disciplinar;
- 3ª) Pagamento à FPX da importância de 300,00 € (trezentos euros), independentemente de outras coimas regulamentares.

Capítulo XVI – NOTA FINAL

Será cumprida a regulamentação em vigor da FPX e as *Regras do Jogo de Xadrez da FIDE*. A inscrição na prova implica a aceitação plena do presente regulamento.

FPX Competições