



18/05/1980

## CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPAS RÁPIDAS 2022

25 de Fevereiro 2023 – Inatel – Santa Maria da Feira -10:30 Horas

### Sorteio - Equipas Participantes (8)

SORTEIO DAS EQUIPAS		EMPARCEIRAMENTO	
1	Amigos de Matosinhos	1ª Sessão – 10H00	1-8, 2-7, 3-6, 4-5
2	NAC Núcleo de Atl. Cucujães	2ª Sessão – 11H00	8-5, 6-4, 7-3, 1-2
3	CCD São João da Madeira	Almoço das 13:00H até 14:00H	
4	Casa do Povo de Vizela	3ª Sessão – 14H00	2-8, 3-1, 4-7, 5-6
5	Capricho Setubalense	4ª Sessão – 15H00	8-6, 7-5, 1-4, 2-3
6	Casa do Povo Mangualde	5ª Sessão – 16H00	3-8, 4-2, 5-1, 6-7
7	Vai Avante São Pedro da Cova	6ª Sessão – 17H00	8-7, 1-6, 2-5, 3-4
8	Ginásio Vila-Condense	7ª Sessão – 18H00	4-8, 5-3, 6-2, 7-1

### REGULAMENTO

1. A direcção deste campeonato ficará a cargo da FPD (Arlindo Roda) sendo os árbitros Luís Sá, Luís Leite.
2. Lembra-se que em fases finais por equipas em partidas rápidas, sempre que uma equipa não disponha de todos os jogadores para a sua constituição, poderá inscrever um damista ou mais, cuja equipa de origem não participe. Esta situação só é válida desde que esse jogador tenha já representado essa mesma equipa na presente época desportiva.
3. As equipas jogarão todas entre si a 1 (uma) só volta em 7 (sete) sessões ao mesmo ritmo e normas de todas as partidas rápidas (30 min.) para cada jogador.
4. Participarão 8 (oito) equipas, indicadas no sorteio em cima.
5. A cada sessão, o capitão de equipa apresenta a constituição dos quatro jogadores da sua equipa como entender, preenchendo o respectivo boletim de forma sigilosa.
6. Todas as partidas constarão de 4 (quatro) jogos em abertura livre.
7. **Cor das peças:** Ao 1.º tabuleiro da equipa indicada em primeiro lugar, jogará sempre de brancas, alternando até ao 4.º tabuleiro.
8. O Director do torneio a cada encontro receberá o boletim de inscrição das equipas participantes, e fará a chamada por ordem de tabuleiros de 2 (duas) equipas de cada vez.
9. Em cada tabuleiro haverá um boletim para registo do resultado da partida.
10. A falta de comparência (F/C) a um ou mais tabuleiros será averbada ao fim de 30 (trinta) min., como derrota.
11. Lembra-se que em cada sessão sempre que uma equipa não esteja representada no mínimo com 50% dos seus jogadores, ser-lhe-á marcada derrota por F/C ao fim de 30 minutos.
12. A equipa que tiver 2 (duas) faltas de comparência será eliminada.
13. Embora se trate de um Campeonato por Equipas, os resultados em todas as partidas contarão para o respectivo Elo de Rápidas.
14. Pontuação da equipa por sessão:

**Vitória:** 2 pontos

**Empate:** 1 ponto

**Derrota:** 0 pontos

**F/C:** 0 pontos

A pontuação individual por tabuleiro é de 1 ponto Vitória, 0.5 ponto Empate e 0 pontos Derrota ou F/C.

**Desempates:** Se no final da competição se registar igualdade pontual entre equipas, respeitar-se-á os critérios definidos pelo programa *Swiss-Manager Round Robin* por Equipas:

- 1.º Resultado entre si;
- 2.º Sistema *Sonnenborn-Berger*;
- 3.º Maior pontuação nos tabuleiros em todas as partidas realizadas.

**Prémios:** Taça para equipa Campeã Nacional e um diploma por equipa com a respectiva classificação