

Campeonato Nacional Carcassonne 2018



Fevereiro 2018 – Setembro 2018

Regulamento Geral do evento

Este regulamento tem por base o regulamento oficial dos Campeonatos do Mundo de Carcassonne, realizados em Essen, Alemanha, com a devida adaptação ao contexto nacional.

1.- Regulamento Geral

1.1 - Arbitragem

~~1.1.1~~—Todas as etapas serão coordenadas por uma entidade idónea, a designar pela Devir, e a Final Nacional será também supervisionada por um representante da Devir. As etapas a decorrer nas Convenções Nacionais de Jogos de Tabuleiro serão arbitradas por um árbitro indicado pela Devir; as restantes etapas poderão ser arbitradas pelos responsáveis das entidades organizadoras.

~~1.1.2~~—Em qualquer mesa na qual as regras gerais do jogo não sejam respeitadas, os jogadores deverão chamar imediatamente o árbitro. A sentença do árbitro é final e os jogadores terão de aceitar a sua decisão. Caso as regras não sejam respeitadas, mas os jogadores não o reportem de imediato ao árbitro, a situação será encarada como regular e os jogadores deverão aceitar o resultado final do jogo como estando em conformidade.

~~1.1.3~~—Caso os jogadores se sintam prejudicados com o resultado de qualquer jogo, devido a ilegalidades ou regras não respeitadas, deverão informar imediatamente o árbitro. Uma vez assinada a folha de jogo, todos os protestos serão ignorados e nenhum resultado poderá ser alterado. Caso algum jogador se recuse a assinar o documento, o árbitro terá a palavra final quanto ao resultado do jogo.

~~1.1.4~~—Caso as regras do jogo sejam propositadamente desrespeitadas por algum jogador, o árbitro pode desqualificá-lo da etapa em questão; neste âmbito incluem-se, mas não unicamente, as contagens adulteradas, a posse de mais de um tile em simultâneo e a recolocação de meeples. Essa desqualificação apenas poderá ocorrer durante o decorrer de um jogo, ou logo após o final do mesmo, não sendo permitida depois de assinada a folha de jogo.

1.1.5 Qualquer jogador que perturbe o bom funcionamento de uma etapa, poderá ser desqualificado, tanto por decisão do árbitro, como do representante da Devir. Entenda-se neste ponto também e não exclusivamente, atitudes agressivas, linguagem desadequada, postura física ou higiene.

1.1.6 Em caso de interrupção derivada ao som de seu próprio telemóvel, o jogador será advertido pela organização da prova. Caso a situação se repita, o jogador será excluído da competição, sem direito o apelo. O mesmo se aplica caso haja interação com elementos externos à competição durante o decorrer de qualquer partida.

1.2 - Formato

1.2.1 - A língua oficial da competição é o português e todos os jogos, serão disputados usando a versão base da edição portuguesa de Carcassonne.

1.2.2 - A inscrição e participação no Campeonato Nacional de Carcassonne 2018 pressupõe o conhecimento e aceitação das regras do jogo, bem como deste regulamento. Caso algum jogador abandone prematuramente a competição - sem razão justificável - e esse abandono prejudicar o normal desenrolar da mesma, a organização poderá considerar futuras inscrições desse jogador em competições por si organizadas.

1.2.3 - Jogadores sem nacionalidade portuguesa poderão participar unicamente na Fase de Apuramento, estando impedidos de progredir para as Semifinais.

1.2.4 - O organizador dispõe de autoridade para a introdução de um tempo limite de turno, por jogador. Caso assim o entenda, o turno de cada jogador passa a estar limitado a 1 minuto, contudo, nenhum jogo da Fase de Apuramento será terminado antes de todos os 71 tiles terem sido jogados.

1.2.5 - Os jogos das Semifinais e da Grande Final Nacional de 2018 serão disputados com uso de relógio de xadrez, programado com 15 minutos por jogador, como forma de preparar os potenciais representantes nacionais para os trâmites das competições internacionais, onde a cronometragem da prova é obrigatória. Caso algum jogador exceda o tempo atribuído, será automaticamente eliminado.

1.3 - As diferentes fases da Fase de Qualificação por etapas

1.3.1 - 1ª Fase - Fase de Apuramento

1.3.1.1 - Todos os jogadores interessados podem se inscrever gratuitamente. Os jogadores que tenham vencido uma qualquer etapa, ficam impedidos de participar nas restantes etapas da Fase de Qualificação, assim como todos os jogadores que tenham abandonado prematuramente qualquer etapa entretanto já terminada. Cada qualificativa apenas se realizará com um mínimo de 6 participantes e terá um número limite nunca superior a 32, sendo o mesmo estabelecido localmente.

1.3.1.2 - A Fase de Apuramento é composta por quatro rondas para todos os participantes. Será anunciado informaticamente o mapa de jogos, que indicará qual a mesa e qual a posição inicial de cada jogador, em cada ronda. O mapa de jogos não tem, necessariamente, de ser afixado.

1.3.1.3 - Nesta fase, os jogadores jogam quatro jogos “cabeça-a-cabeça”, duas vezes em cada posição inicial, e sempre defrontando adversários diferentes. O emparelhamento poderá ser realizado com o apoio de software adequado a competições disputadas “cabeça a cabeça”, de acordo com o sistema suíço, tendo por base o número de vitórias que cada participante for alcançando e a soma dos resultados dos jogadores que entretanto defrontou ao longo da prova, à exceção da primeira ronda, na qual os pares serão definidos aleatoriamente.

1.3.1.4 – Nas qualificativas em que haja um número ímpar de participantes (o que deverá ser sempre evitado), um jogador por ronda ficará com um “bye”, o que significa uma vitória automática. Esse “bye” não poderá, em caso algum, voltar a ser atribuído ao mesmo jogador.

1.3.2 - 2ª Fase – Semifinais de Etapa de Qualificação

1.3.2.1 - Os 4 jogadores com melhor classificação no final das quatro rondas de apuramento apuram-se para as Semifinais. O líder do ranking defronta o quarto classificado, enquanto o segundo defronta o terceiro classificado. Em ambos os jogos, o jogador inicial será aquele que se apurar na posição mais elevada. Em caso de empate, o desempate será feito com recurso à classificação da Fase de Apuramento apurando-se o jogador que se tenha qualificado na posição mais elevada.

1.3.2.2 - Entre os jogadores eliminados nas Semifinais, aquele que se qualificara na posição mais elevada será classificado no terceiro posto, enquanto o que se qualificara na posição mais baixa assumirá a quarta posição.

1.3.3 - 3ª Fase – Final de Etapa de Qualificação

1.3.3.1 - Disputam a Final de cada Etapa de Qualificação os vencedores de cada Semifinal.

1.3.3.2 – A organização da etapa deverá ficar responsável pela gestão da mesa e pelo controlo do quadro da pontuação da Final

1.3.3.3 - O jogador que tenha terminado a Fase de Apuramento na posição mais elevada será o jogador inicial.

1.3.3.4 - O vencedor da etapa será o jogador que somar mais pontos no jogo da Final. Em caso de empate, o vencedor será o jogador com melhor classificação na Fase de Apuramento.

1.3.4. - Apuramento para a Grande Final Nacional

1.2.0.3.1 Apuram-se para a Grande Final Nacional o seguinte número de jogadores, por ordem crescente, dependendo do número de participantes qualificáveis, etapa após etapa:

- 6 a 10 – 3 jogadores
- 11 a 15 – 4 jogadores
- 16 a 20 – 5 jogadores
- 21 a 25 – 6 jogadores
- 26 a 30 – 7 jogadores
- 31 e 32 – 8 jogadores

1.2.0.3.2 Os vencedores das anteriores edições do Campeonato Nacional de Carcassonne têm apuramento automático para a Final Nacional, embora não na condição de cabeças de série; podem no entanto participar nas Etapas de Qualificação, caso desejem disputar uma posição mais favorável para o sorteio das mesas da Fase de Apuramento.

1.2.0.3.3 A Final Nacional reunirá os apurados nas diversas etapas da Fase de Apuramento e deverá ter lugar no Centro Comercial Alegro de Setúbal, no Domingo, dia 2 de Setembro de 2018, a partir das 10 horas.

1.2.0.3.4 Os jogadores que se apurarem para a Final Nacional comprometem-se a comparecer no local anunciado, na data e horário indicado. Os jogadores qualificados poderão renunciar a esse direito até ao décimo dia de calendário antecedente à realização da Final Nacional, comunicando diretamente com o Coordenador Devir, cujos contactos constam neste documento. A não comparência, sem aviso prévio, impedirá o jogador de participar em qualquer fase do Campeonato Nacional de Carcassonne 2019.

1.4 - As Diferentes fases da Final Nacional

1.4.1 – 1ª Fase – Fase de Apuramento

1.4.1.1 - A Fase de Apuramento é composta por seis rondas para todos os participantes. Será anunciado informaticamente o mapa de jogos, que indicará qual a mesa e qual a posição inicial de cada jogador, em cada ronda. O mapa de jogos não tem, necessariamente, de ser afixado.

1.4.1.2 - Nesta fase, os jogadores jogam três vezes em cada posição inicial e sempre defrontando adversários diferentes. O emparelhamento será realizado com o apoio de software adequado a competições disputadas “cabeça a cabeça”, de acordo com o sistema suíço, tendo por base o número de vitórias que cada participante for alcançando e a soma dos resultados dos jogadores que entretanto defrontou ao longo da prova, à exceção da primeira ronda, na qual os pares serão definidos aleatoriamente, embora divididos em dois “potes”, de acordo com a sua classificação na Etapa de Qualificação e o número de participantes na mesma.

1.4.2 – 2ª Fase - Quartos-de-final

1.4.2.1 - Os 8 jogadores com melhor classificação no final das seis rondas de qualificação apuram-se para os Quartos-de-final. O líder do ranking defronta o oitavo classificado, enquanto o segundo defronta o sétimo classificado, o terceiro defronta o sexto e o quarto defronta o quinto. Em todos os jogos, o jogador inicial será aquele que se tenha apurado na posição mais elevada. Em caso de empate, o desempate será feito com recurso à classificação da Fase de Apuramento, apurando-se o jogador que se tenha qualificado na posição mais elevada.

1.4.2.1 - Entre os jogadores eliminados nos Quartos-de-final, aquele que se qualificara na posição mais elevada será classificado no quinto posto, enquanto o que se qualificara na posição mais baixa assumirá a oitava posição, seguindo a mesma regra para a definição do sexto e sétimo classificados.

1.4.3 – 3ª Fase - Semifinais

1.4.3.1 - Os vencedores dos quatro jogos dos Quartos-de-final apuram-se para as Semifinais. Com recurso à classificação da Fase de Apuramento será reorganizada a classificação entre os quatro apurados; o líder do ranking defronta o quarto classificado, enquanto o segundo defronta o terceiro classificado. Em ambos os jogos, o jogador inicial será aquele que se apurar na posição mais elevada. Em caso de empate, o desempate será feito com recurso à classificação da Fase de Apuramento, apurando-se o jogador que se tenha qualificado na posição mais elevada.

1.4.3.2 - Entre os jogadores eliminados nas Semifinais, aquele que se qualificara na posição mais elevada será classificado no terceiro posto, enquanto o que se qualificara na posição mais baixa assumirá a quarta posição.

1.4.4 - 4ª Fase - Grande Final

1.4.4.1 - Disputam a Grande Final do Campeonato Nacional de Carcassonne 2018 os vencedores de cada Semifinal.

1.4.4.2 – A organização da competição fica responsável pela gestão da mesa e pelo controlo do quadro da pontuação.

1.4.4.3 - O jogador que tenha terminado a Fase de Apuramento na posição mais elevada será o jogador inicial.

1.4.4.4 - O Campeão Nacional de Carcassonne 2018 será o jogador que somar mais pontos no jogo da Grande Final. Em caso de empate, o vencedor será o jogador com melhor classificação na Fase de Apuramento.

1.5 - Classificação

1.5.1 - Durante a Fase de Apuramento o número de vitórias será o primeiro fator de diferenciação para a determinação da classificação dos jogadores, tanto nas Etapas de Qualificação, como na Final Nacional.

1.5.2 - Em caso de igualdade no número de vitórias, o primeiro fator de desempate será a soma do número de vitórias obtidas por todos os adversários que cada jogador defrontou na Fase de Apuramento, até ao momento.

1.5.3 - Se ainda assim persistirem igualdades, o segundo fator de desempate será a diferença entre pontos obtidos e pontos consentidos no total das rondas.

1.5.4 - No caso insólito da igualdade persistir, o terceiro fator de desempate será o número total de pontos somados por cada jogador, com vantagem para o mais pontuado. Se ainda assim persistirem igualdades, cada jogador lança dois dados e aquele que obtiver a soma mais alta será considerado o melhor classificado, repetindo-se o processo indefinidamente, se necessário.

1.6 - Jogos

1.6.1 - A organização do torneio fornece as caixas dos jogos, com todos os componentes necessários para o seu desenrolar.

1.6.2 - Em todas as rondas da Fase de Apuramento, bem como nos Quartos-de-Final e Semifinais, todas as mesas deverão ter início em simultâneo, após indicação dada pela organização da competição.

1.6.3 - Cada jogador é responsável pela verificação do número de peças de que dispõe no início de cada jogo (7 + 1 meeples).

1.6.4 - Em caso de ambos os jogadores quererem jogar com a mesma cor, prevalece a decisão do jogador inicial.

1.6.5 - Se assim desejar, o jogador poderá utilizar os seus próprios meeples, desde que estes respeitem o formato e dimensões dos componentes originais e mediante aprovação da organização da competição. Meeples que possam causar dificuldade de distinção entre jogadores não serão aceites, bem como todo e quaisquer fatores que possam ser entendidos como “ofensivos”.

1.6.6 - À exceção das finais, em todos os jogos o jogador responsável pelo embaralhamento dos tiles será o jogador inicial, sem tal exclusividade. Este jogador deverá também conferir a composição da pilha, constituída por 71 tiles, devendo avisar a organização, em caso de alguma anomalia.

1.6.7 - Todos os componentes do jogo deverão ser mantidos em cima da mesa do primeiro ao último minuto, de forma a estarem facilmente visíveis por todos os jogadores. Isto aplica-se tanto para os meeples disponíveis, como para o tile por jogar na posse de cada jogador, uma vez que é legal “comprar” o novo tile logo após a finalização da jogada anterior.

1.6.8 - Não é permitido aos jogadores registar quaisquer informações durante o decorrer dos jogos sem o consentimento dos seus adversários, incluindo, mas não exclusivamente, quaisquer registos fotográficos ou vídeo.

1.6.9 - Se algum jogador desejar ausentar-se do recinto competitivo, ainda que por meros instantes, deverá solicitar e receber o consentimento do seu adversário direto, bem como da organização.

1.7 - Esclarecimentos

1.7.1 Cada jogador dispõe de 8 meeples no início de cada partida. 7 são para colocar em jogo de acordo com as regras de Carcassonne e a vontade do próprio participante, o outro serve para assinalar a pontuação na tabela existente para esse efeito. Por jogada um jogador pode colocar um e só um meeple no tile recém colocado, sendo que, para o fazer, deverá dispor desse mesmo meeple antes de colocar o tile em jogo, ou seja, meeple acabado de recuperar do tabuleiro, não pode ser utilizado de imediato - apenas a partir do turno seguinte.

1.7.2 Cidades compostas por dois tiles são pontuadas de acordo com a regra de 2 pontos por tile, sem a penalização prevista nas regras originais. Pontuam assim, 4 pontos, em vez de 2.

1.7.3 Cada jogador poderá pontuar múltiplas vezes por cada cidade completa abastecida pelos seus camponeses, desde que se tratem de quintas diferentes, ainda que abasteçam a mesma cidade. Nas regras originais, cada jogador apenas pontua cada cidade uma única vez, independentemente do número de quintas diferentes que a abasteçam. Os pontos a receber por cada cidade abastecida mantêm-se: 3.

1.7.4 Tile colocado na mesa em posição que respeite as regras do jogo não poderá ser recolocado, o mesmo se aplica em relação ao posicionamento dos meeples de cada jogador. Deste modo, caso um jogador deseje alterar a jogada acabada de concretizar, apenas o poderá fazer antes da jogada do seu adversário e com o consentimento deste, caso contrário considera-se aquele como sendo o produto do seu turno.

2- Datas e Locais das Etapas de Qualificação

2.1 O número de Etapas de Qualificação poderá variar, contudo, nunca será inferior a seis, nem superior a doze.

2.2 As Etapas de Qualificação estão distribuídas por todo o país e qualquer pessoa pode participar gratuitamente.

2.3 Os jogadores que não se tenham conseguido apurar numa etapa, podem se inscrever noutras as vezes que desejarem até conseguirem o apuramento.

2.4 À data de 14 de Fevereiro, este é o calendário previsto para o Campeonato Nacional de Carcassonne de 2018:

- **Etapa 1 – 25 de Fevereiro, Loja “Jogos e Companhia”, Olhão**
- **Etapa 2 – 4 de Março, Evento LeiriaCon, Vieira de Leiria**
- **Etapa 3 – 17 de Março, Loja “Arena Lisboa”, Lisboa**
- **Etapa 4 – 24 de Março, Loja “Arena Porto”, Porto**
- **Etapa 5 – 31 de Março, Loja “B de Brincar”, Évora**
- **Etapa 6 – 8 de Abril, Loja “Mindsculpt”, Torres Vedras**
- **Etapa 7 – 5 de Maio, Associação Cidade Curiosa, Braga**
- **Etapa 8 – Prevista para o evento RiaCon, data ainda por anunciar.**

A listagem não é definitiva; outras Etapas poderão ser anunciadas sem aviso prévio. A Final Nacional 2018 está prevista para dia 2 de Setembro, no Centro Comercial Alegro de Setúbal, a partir das 10 horas.

Sendo eventos públicos e com cobertura noticiosa, ao inscreverem-se no Campeonato Nacional de Carcassonne 2018, os jogadores declaram permitir a recolha de registos audiovisuais durante o decorrer das competições e posterior divulgação.

3- Prémios

3.1 - Etapas de Qualificação

3.1.1 Em todas as Etapas de Qualificação serão distribuídos diplomas aos 8 primeiros classificados.

3.1.2 Os segundos classificados de cada Etapa de Qualificação recebem um jogo Devir.

3.1.3 Os vencedores de cada Etapa de Qualificação recebem um jogo Devir.

3.2 - Final Nacional

3.2.1 Todos os participantes recebem diploma de participação na Final Nacional 2018.

3.2.2 Todos os participantes da Final Nacional de 2018, que não disputem as Semifinais, ficam habilitados ao sorteio de um jogo Devir.

3.2.3 O 4º Classificado da Final Nacional 2018 recebe dois jogos Devir.

3.2.4 O 3º Classificado da Final Nacional 2018 recebe dois jogos Devir e um troféu.

3.2.5 O 2º Classificado da Final Nacional 2018 recebe três jogos Devir e um troféu.

3.2.6 O 1º Classificado da Final Nacional 2018 recebe o troféu de Campeão Nacional 2018, o jogo com que se jogar a Grande Final assinado por todos os participantes e o Convite para o Campeonato do Mundo de Carcassonne 2018, a realizar na Alemanha, sendo a deslocação (voo) paga pela Devir.

Os jogos a premiar os participantes serão designados pela Devir

Para qualquer assunto relacionado com a competição, o contacto privilegiado é:

Rodolfo Lopes, Coordenador Devir

Tm: 916 133 189

E-mail: rodolfo.lopes@devir.com