

Regulamento - Classificatórios de Carcassonne

Este regulamento tem como base o regulamento oficial dos Campeonatos Mundiais de Carcassonne, realizados em Essen, Alemanha, adaptado para o contexto nacional.

Sobre a Arbitragem

Todas as etapas classificatórias serão coordenadas pelo respectivo organizador previamente aprovado pela Devir.

Em qualquer mesa onde as regras gerais do jogo não forem respeitadas, os jogadores devem solicitar imediatamente a intervenção do árbitro. A decisão do árbitro é final, e os jogadores devem aceitar sua determinação. Se as regras não forem seguidas e os jogadores não informarem o árbitro imediatamente, a situação será considerada regular, e os jogadores devem concordar com o resultado final do jogo.

Se os jogadores se sentirem prejudicados com o resultado de qualquer jogo devido a irregularidades ou regras não cumpridas, devem informar imediatamente ao árbitro. Uma vez registrado o resultado e atualizada a tabela classificatória, todas as reclamações serão desconsideradas, e nenhum resultado poderá ser alterado. O árbitro terá a palavra final quanto ao resultado do jogo.

Se as regras do jogo forem propositalmente desrespeitadas por algum jogador, o árbitro poderá desqualificá-lo da etapa em questão. Isso inclui, mas não se limita a, contagens adulteradas, posse de mais de uma peça simultaneamente e recolocação de meeples. Essa desqualificação poderá ocorrer apenas durante o decorrer de um jogo ou logo após seu encerramento.

Qualquer jogador que perturbe o bom funcionamento de uma etapa poderá ser desqualificado, tanto por decisão do árbitro quanto do representante da Devir, se aplicável. Neste âmbito, incluem-se atitudes agressivas, linguagem imprópria, postura física inadequada ou questões de higiene.

Em caso de interrupção devido ao som do próprio smartphone, o jogador será advertido pela organização da prova. Se a situação se repetir, o jogador poderá ser excluído da competição, sem direito a apelo. O mesmo se aplica se houver interação com elementos externos à competição durante qualquer partida.

Visão Geral dos Classificatórios

O idioma oficial da competição é o português brasileiro, e todos os jogos serão disputados utilizando a versão base da edição nacional de Carcassonne. As expansões "O Rio" e "O Abade" não serão utilizadas, assim como quaisquer outras.

A inscrição e a participação no Campeonato Classificatório e/ou Nacional de Carcassonne pressupõem o conhecimento e a aceitação das regras do jogo, bem como deste regulamento.

Jogadores que não possuam nacionalidade brasileira ou certificado de residência fiscal não poderão participar das etapas classificatórias nem do Nacional, conseqüentemente.

De um modo geral, para interessados em participar e desde que os pais e/ou responsáveis assim permitam, a idade mínima recomendada é aquela indicada na própria caixa do jogo, ou seja, 10 anos. Todos os menores de 18 anos deverão estar devidamente autorizados e acompanhados por um responsável legal durante a totalidade dos eventos.

Os jogadores interessados podem inscrever-se gratuitamente ou mediante pagamento de uma taxa especificada por cada organizador. Os jogadores que vencerem uma etapa ficam impedidos de participar nas demais Etapas Classificatórias, assim como os jogadores já classificados por outros meios. Cada etapa classificatória de Carcassonne é realizada com **um mínimo de 6 participantes**, e o número limite nunca deve ultrapassar 32, estabelecido localmente.

Regulamento - Etapas Classificatórias

A organização do torneio irá providenciar as caixas dos jogos contendo todos os componentes necessários para o seu funcionamento.

O organizador tem autoridade para definir um tempo limite de turno por jogador. Sendo assim, o turno de cada jogador fica limitado a 1 minuto.

Entretanto, observe que durante o Campeonato Nacional, todos os jogos serão disputados utilizando um relógio, semelhante aos de xadrez, programado com 15 minutos por jogador. Isso prepara potenciais representantes nacionais para os procedimentos das competições internacionais, onde a cronometragem é obrigatória.

Os classificatórios de Carcassonne são realizados no formato suíço, em partidas de 1 vs. 1, sempre confrontando adversários diferentes. O emparelhamento deve ser realizado via <https://swissystem.org/>, seguindo o sistema suíço, isto é, baseado no número de vitórias que cada participante alcança e na soma dos resultados dos jogadores que ele enfrentou durante a competição. Na primeira rodada, os pares serão definidos aleatoriamente.

Nos classificatórios em que haja um número ímpar de participantes (o que deve ser evitado sempre que possível), um jogador, por rodada, receberá um "BYE", o que significa uma vitória automática. Esse "BYE" não pode ser atribuído novamente ao mesmo jogador.

O sistema de pontuação consiste basicamente em 1 ponto por vitória, 0 pontos por derrota e 0.5 ponto por empate. O swissystem usa um sistema de pontuação para os desempates.

Ao contrário do que é informado no manual do jogo básico, o jogador inicial é escolhido de forma aleatória a cada rodada.

O número de rodadas varia de acordo com o total de participantes, e o organizador deve indicar a mesa e a posição inicial de cada jogador em cada rodada.

Participantes	Rodadas
6-8	3 Rodadas
9-16	4 Rodadas
17-32	5 Rodadas

Após a final, os convites para o Campeonato Nacional serão concedidos de acordo com o total de participantes de cada etapa classificatória, conforme disposto abaixo:

Participantes	Convites
6-16	2 Convites (Top 2)
17 ou mais	4 Convites (Top 4)

! Os jogadores que se classificarem para o Campeonato Nacional comprometem-se a comparecer no local a ser anunciado, na data e no horário determinado. Os jogadores classificados poderão renunciar a esse direito até as 23h59 do dia seguinte à realização da última Etapa Classificatória, comunicando diretamente o Coordenador da Devir cujos contatos constam neste documento.

Responsabilidades do Jogador

Ao se inscreverem nos Classificatórios e/ou no Campeonato Nacional de Carcassonne, os jogadores concordam em ceder o uso de sua imagem para registros audiovisuais durante as competições e sua posterior divulgação. Esses eventos são públicos e podem receber cobertura noticiosa.

Em todas as rodadas, todas as mesas devem iniciar simultaneamente, conforme determinado pela organização.

Cada jogador é responsável por verificar o número de meeples que possui no início de cada jogo (7 + 1).

Se ambos os participantes desejarem jogar com a mesma cor, prevalece a decisão do jogador inicial.

O jogador pode usar seus próprios meeples, desde que respeitem o formato e as dimensões dos componentes originais e mediante aprovação da organização da competição. Meeples que possam ser difíceis de distinguir entre os jogadores não serão permitidos, assim como qualquer fator que possa ser interpretado como "ofensivo".

Exceto na final, em todos os jogos, o jogador inicial é responsável por embaralhar as peças. Esse jogador também deve conferir a composição da pilha, constituída por 71 peças, e notificar a organização caso haja alguma irregularidade.

Todos os componentes do jogo devem ser mantidos sobre a mesa do primeiro ao último minuto, de forma que estejam facilmente visíveis para todos os jogadores. Isso inclui tanto os meeples disponíveis quanto a peça a ser jogada na posse de cada jogador, pois é válido "comprar" a nova peça logo após a finalização da jogada anterior.

Não é permitido que os jogadores registrem quaisquer informações durante os jogos sem o consentimento de seus adversários, incluindo registros fotográficos ou vídeos.

Se durante uma partida algum jogador desejar ausentar-se do local da competição, mesmo que por um curto período, ele deve solicitar o consentimento de seus adversários diretos, bem como da organização.

Responsabilidades do Organizador

O organizador de uma Etapa Classificatória deverá reportar os resultados de seu evento dentro de cinco (5) dias úteis após sua realização, conforme indicado nas instruções fornecidas antecipadamente via e-mail.

Caso um evento precise ser cancelado devido a quaisquer motivos, como ausência de jogadores, etc, o organizador ainda deverá notificar a Devir formalmente via e-mail (op@devir.com.br).

! A falha em concluir o reporte conforme especificado acima poderá afetar diretamente a participação do organizador em futuros eventos.

Regras e Esclarecimentos Adicionais

Os procedimentos a seguir visam esclarecer algumas situações que regularmente causam confusão em Carcassonne. Todas essas noções (mesmo que possam ser contrárias às regras do jogo) devem ser reconhecidas como as regras oficiais do Campeonato e prevalecer sobre quaisquer outras.

- 1.** Cada jogador começa com 8 meeples no início de cada partida. Sete são para colocar em jogo, de acordo com as regras de Carcassonne e o interesse do próprio participante, e o outro serve para assinalar a pontuação na tabela existente para esse efeito. Por jogada, um jogador pode colocar apenas um meeple na peça recém-colocada, desde que disponha desse mesmo meeple antes de colocar a peça em jogo. Isso significa que meeples que acabaram de ser recuperados do tabuleiro não podem ser utilizados imediatamente, apenas a partir do turno seguinte.
- 2.** Cidades compostas por duas peças são pontuadas de acordo com a regra de 2 pontos por peça, sem a penalização prevista nas regras originais. Assim, cada cidade composta por duas peças pontua 4 pontos, em vez de 2.

- 3.** Cada jogador pode pontuar múltiplas vezes por cada cidade completa abastecida pelos seus camponeses, desde que se tratem de campos diferentes, mesmo que abasteçam a mesma cidade. Nas regras da edição original, cada jogador pontuava apenas cada cidade uma única vez, independentemente do número de campos diferentes que a abasteciam; os pontos a serem recebidos por cada cidade abastecida permanecem sendo 3.
- 4.** Peças colocadas na mesa em posições que respeitam as regras do jogo não podem ser recolocadas, o mesmo se aplica em relação ao posicionamento dos meeples de cada jogador. Portanto, se um jogador desejar alterar a jogada recém-efetuada, ele só poderá fazê-lo antes da jogada do seu adversário e com o consentimento deste. Caso contrário, considera-se aquela como o resultado do seu turno.
- 5.** Sempre que uma peça não puder ser colocada legalmente em jogo pelo jogador, após o consentimento do adversário, o jogador deverá retirar uma nova peça para jogar e devolver a anterior à caixa do jogo (permanentemente), o que pode acontecer inúmeras vezes, se necessário.
- 6.** Todas as situações não previstas ou omissas neste Regulamento Geral serão interpretadas e resolvidas de acordo com as regras do bom senso e as práticas comuns entre jogadores de jogos de tabuleiro em geral, com a palavra final do árbitro e/ou do representante da Devir.

Em caso de dúvidas, por favor, entre em contato via op@devir.com.br.