

## Regulamento - Classificatórios de Catan

Este regulamento tem por base o regulamento dos Campeonatos Mundiais de Descobridores de Catan, realizados na Filadélfia, em 2012; Berlim, em 2014; Durango, em 2016; Colônia, em 2018; e Malta, em 2022, tendo sido adaptado ao 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 Catan.

A inscrição e a participação no Campeonato Classificatório e/ou Nacional de Catan 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 que já estiverem classificados por outros meios. Cada etapa classificatória de Catan 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.

A composição do tabuleiro de jogo será determinada aleatoriamente pela loja organizadora. Em todas as rodadas da Fase Inicial, assim como nas Semifinais, todas as mesas jogarão em um tabuleiro com características idênticas, sorteado no momento pelo árbitro e preparado pelos jogadores de cada mesa.

O organizador tem autoridade para definir um tempo limite de turno para cada jogador. Sendo assim, o turno de cada jogador passa a estar limitado a 1 minuto, contudo, nenhum jogo será encerrado antes que um dos jogadores atinja os 10 pontos de vitória.

Cada jogador disputará duas partidas de Catan, variando a posição inicial, bem como os adversários. Os jogadores serão distribuídos de modo a maximizar o número de mesas de 4 jogadores, havendo um máximo de 3 mesas com 3 jogadores, caso o número total de participantes não seja divisível por 4.

Vitórias concedem 1 ponto, enquanto derrotas oferecem 0 pontos.

A variação de posição inicial deverá ser efetuada da seguinte maneira:

- **Mesas de 4 jogadores** - O jogador que na primeira partida jogar na posição 1 deverá jogar a segunda na posição 3 e vice-versa; quem tiver jogado na posição 2 deverá jogar na posição 4 e vice-versa.
- **Mesas de 3 jogadores** - O jogador que na primeira partida jogar na posição 1 deverá jogar a segunda na posição 3 e vice-versa; caso tenha jogado na posição 2, deverá

voltar a jogar na mesma posição. Atenção: em competições com mesas de quatro jogadores, sempre que possível, os mesmos jogadores não deverão voltar a jogar a três.

O total de rodadas, incluindo a semifinal (se aplicável) e a final, varia de acordo com o total de participantes:

Participantes	Rodadas
6-16	2 Rodadas Final (Top 4)
17-32	2 Rodadas Semifinal (Top 8 em 2x4) Final (Top 4)

Tenha em mente que o formato dos torneios de CATAN não é suíço. Os jogadores devem ser emparelhados de forma aleatória evitando ao máximo que joguem com os mesmos oponentes.

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

Participantes	Convites
6-8	2 Convites (Top 2)
9-16+	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 Catan, 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.

Cada jogador é responsável por verificar o número correto de peças no início de cada jogo (5 aldeias, 4 cidades e 15 estradas). No caso de vários participantes desejarem jogar com a mesma cor, a decisão do jogador inicial prevalecerá e assim sucessivamente.

Exceto na final, em todos os jogos, o jogador responsável pela distribuição e recolhimento das cartas será aquele que jogou primeiro. Ele deverá ser claro em todas as movimentações

que incluam a si próprio e também será responsável por conferir e embaralhar as 25 cartas de desenvolvimento, devendo notificar imediatamente o árbitro em caso de irregularidades.

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 se aplica especialmente às cartas, tanto as de recursos quanto, imprescindivelmente, as de desenvolvimento.

As cartas de desenvolvimento recém-obtidas devem ser mantidas separadas das que o jogador já possui. Caso esta regra não seja cumprida, o jogador abdica da oportunidade de jogar uma carta de desenvolvimento até o seu próximo turno.

É permitido aos jogadores registrar todas as informações que desejarem, incluindo os resultados do lançamento dos dados durante os jogos. No entanto, se algum jogador desejar fazê-lo, deve haver um anúncio público sobre esse interesse, e a organização do evento deve ser igualmente informada. Nesse caso, todos os dados devem ser misturados e distribuídos pelas mesas na transição das rodadas e/ou das fases. Se durante uma partida algum jogador desejar ausentar-se do local da competição, mesmo que por meros instantes, 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 frequentemente causam confusão em Catan. 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.** O turno de um jogador começa com o lançamento dos dados; no entanto, os jogadores podem jogar uma carta de desenvolvimento antes de fazer isso, renunciando a esse direito até o início do próximo turno.
- 2.** Não é permitido aos jogadores construir estradas a partir de qualquer aldeia ou cidade de um adversário. O comprimento da estrada comercial será interrompido caso um adversário construa entre dois segmentos, formando dois segmentos distintos.

- 3.** Os jogadores podem fazer a imediata passagem à cidade de uma aldeia recém-construída. Para que isso seja possível, os jogadores devem possuir os recursos para ambas as construções e não podem, em hipótese alguma, acumular seis aldeias no tabuleiro.
- 4.** Se um jogador comprar uma carta de desenvolvimento e essa carta for um ponto de vitória que lhe conceda os 10 pontos necessários para vencer o jogo, ele deve revelá-la imediatamente. Essa é a única situação em que uma carta de desenvolvimento pode ser revelada no turno em que é comprada. Se um jogador adquirir um "Cavaleiro" que o faça deter a bonificação atribuída ao Maior Exército de Cavalaria, ele deve aguardar até o seu próximo turno para revelá-la, mesmo que tal ação lhe proporcionasse a vitória imediata.
- 5.** Não há distinção entre a fase de negociação e a fase de construção.
- 6.** Qualquer porto pode ser usado no turno em que acabou de ser construído.
- 7.** Um jogador vence o jogo no momento em que possuir 10 ou mais pontos de vitória (apenas 10 serão considerados para a classificação geral) no final de seu turno. Caso não declare a vitória em tempo hábil, o jogador deverá esperar pelo seu próximo turno, correndo o risco de outro jogador declará-la. Se isso acontecer, o jogador que não declarou sua vitória continuará marcando 10 pontos, embora não sejam considerados para a vitória.
- 8.** Se não houver cartas suficientes de algum recurso para que todos recebam a quantidade que têm direito, então nenhum jogador receberá qualquer carta desse recurso, e o jogo prosseguirá normalmente em relação aos demais recursos.
- 9.** O ladrão está ativo desde o início do jogo, incluindo no primeiro lançamento do dado; não há qualquer período de benevolência. Durante o jogo, o ladrão pode ser movido para o deserto pelo jogador responsável pela sua movimentação, e o roubo de uma carta pode ocorrer em qualquer construção no mesmo.
- 10.** 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](mailto:op@devir.com.br).