

Regulamento - Campeonato Nacional de Carcassonne

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

Sobre a organização

O Campeonato Nacional será coordenado 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 foram 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 do Campeonato Nacional

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. Jogadores sem nacionalidade

brasileira ou sem certificado de residência fiscal no Brasil, não poderão participar do Campeonato Nacional.

A inscrição e participação no Campeonato Nacional de Carcassonne pressupõem o conhecimento e aceitação das regras do jogo e deste regulamento. Se algum jogador abandonar a competição prematuramente sem uma razão justificável, prejudicando o andamento do evento, a organização poderá considerar futuras inscrições desse jogador em competições organizadas por ela em todo o país.

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.

Todos os jogos 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 considerado derrotado.

A organização fornecerá os relógios para marcar o tempo das partidas. Se houver comum acordo entre os jogadores da mesa, os jogadores poderão usar um aplicativo de celular como relógio. Nesse caso o dispositivo deve estar em modo avião e ambos os jogadores são responsáveis por controlar o tempo da partida.

Sobre o Campeonato Nacional

Os jogadores que conquistaram suas vagas durante os Campeonatos Classificatórios organizados por lojas selecionadas, com resultados reportados por seus respectivos organizadores dentro do prazo estipulado, poderão se inscrever no Campeonato Nacional.

O vencedor da edição anterior do Campeonato Nacional de Carcassonne tem convite automático para o Campeonato Nacional.

Outros convites poderão ser disponibilizados a critério da Devir.

O Campeonato Nacional reunirá os qualificados nas diversas etapas da Fase de Classificação e será realizada no dia 16 de agosto no **Arena Devir**, a ser organizado no Centro de Eventos São Luís, em São Paulo.

Todas as informações do Nacional 2026 como os empareiramentos e resultados serão divulgados no grupo de whatsapp do Carcassonne Brasil.

<https://chat.whatsapp.com/BrJaevyP5RsJHtXsSHGSmf>

1ª Fase – Fase de Apuração

A Fase de Apuração é composta por 6 rodadas de suíço independente do número de jogadores no campeonato.

O mapa de jogos será anunciado, e indicará qual a mesa e qual a posição inicial de cada jogador, em cada rodada. O mapa de jogos não tem, necessariamente, de ser fixo.

O empareiramento será feito usando um software adequado para competições com o sistema suíço. Isso leva em consideração o número de vitórias de cada participante e a soma dos resultados dos jogadores enfrentados ao longo da competição, exceto na primeira rodada, onde os pares serão definidos aleatoriamente.

Após a colocação da última peça e contagem dos pontos, o vencedor da partida será o jogador com a maior pontuação. Em caso de empate, a vitória será atribuída ao jogador que não começou a partida.

Classificação

Durante a Fase de Apuração, o número de vitórias será o primeiro fator de diferenciação para a determinação da classificação dos jogadores.

Em caso de empate no número de vitórias, o sistema do torneio tem critérios para o desempate baseado na performance dos oponentes de cada jogador.

No caso improvável de um empate em todos os critérios, a classificação será a mesma atribuída para todos os jogadores empatados, com exceção dos jogadores empatados para entrarem nas semifinais. Se após as rodadas de suíço houverem empates em todos os critérios de desempate, o desempate será feito por um método aleatório.

2ª Fase - As Finais

Os 8 jogadores com melhor classificação, no final das rodadas da fase de apuração avançam para Quartas-de-final. O líder do ranking enfrenta o oitavo classificado, enquanto o segundo enfrenta o sétimo classificado, o terceiro enfrenta o sexto e o quarto enfrenta o quinto. Em todos os jogos, o jogador inicial será aquele que foi qualificado na posição mais elevada. Em caso de empate, a vitória será atribuída ao jogador que não começou a partida.

Os vencedores dos quatro jogos das Quartas-de-final avançam para as Semifinais. Novamente em ambos os jogos, o jogador inicial será aquele que for qualificado na posição mais elevada. Em caso de empate, a vitória será atribuída ao jogador que não começou a partida..

Disputam a Grande Final do Campeonato Nacional de Carcassonne os vencedores de cada Semifinal. O jogador que tenha terminado a Fase de Apuração na posição mais elevada será o jogador inicial.

O Campeão Nacional de Carcassonne será o jogador que somar mais pontos no jogo da Grande Final. Em caso de empate, a vitória será atribuída ao jogador que não começou a partida.

Responsabilidades do Jogador

A organização do torneio providencia as caixas dos jogos, contendo todos os componentes necessários para sua realização.

Em todas as rodadas da Fase de Apuração, bem como nas Finais, todas as mesas deverão ter início simultaneamente, após indicação dada pela organização da competição.

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

Em caso de ambos os jogadores quererem jogar com a mesma cor, prevalece a decisão do jogador que não começará a partida.

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 aceitos, bem como todo e quaisquer fatores que possam ser entendidos como “ofensivos”.

Em todos os jogos o jogador responsável pelo embaralhamento das peças será o jogador inicial. Este jogador também deverá verificar a composição da pilha, constituída por 71 peças, e informar a organização caso ocorra alguma irregularidade. 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 a peça por jogar na posse de cada jogador, uma vez que é legal “comprar” a nova peça logo após a finalização da jogada anterior.

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

Se durante o decorrer de uma partida, 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.

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 Nacional 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.

Patrocínio de viagem

Como premiação ao Campeão Nacional, a Devir se compromete a custear sua viagem ao Campeonato Mundial que se realizará no dia 25 de outubro em Herne, na Alemanha.

Esse patrocínio não se estende a acompanhantes no caso do Campeão ser menor de idade.

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