

## **Regulamento específico do Catan para os XXXII JIUnBs**

### **NÚMERO DE VAGAS PARA ATLETAS**

O número de inscritos será máximo de 40 pessoas, sendo sempre números divisíveis por quatro. Exemplificando, caso haja 23 inscritos, apenas 20 (múltiplo de quatro) poderão participar. O número de vagas pode ser ampliado, sujeito à cessão de maior número de kits de jogo.

Haverá um limite de quatro inscritos por Entidade (Centro Acadêmico ou Atlética). Caso não sejam preenchidas todas as vagas, poderão ser inscritos mais participantes por Entidade, até preencher todas as vagas.

Não haverá possibilidade de um participar representar uma Entidade diferente do seu curso (atleta especial).

### **INSCRIÇÕES E CONGRESSO TÉCNICO**

As inscrições será até dia 20/10 na DEA ou online, por ordem de chegada. O Congresso Técnico será dia 21/10 às 15h no local dos jogos.

### **FÓRMULA DE DISPUTA**

Em pontos corridos, com uma série de 5 rodadas. As primeiras três rodadas são para definir os competidores da semi-final. A quarta rodada será a semi-final, onde sairão os competidores para a quinta

rodada (final). Em toda rodada, os jogos serão simultâneos. Ao final de cada rodada, os pontos de cada jogador são contados e anotados.

## RANKING GERAL

Para efeitos de pontuação do 1º ao 10º melhor curso, serão considerados os dez primeiros colocados na competição, retirando aqueles que sejam os segundos representantes de uma mesma Entidade. Exemplificando, se houver classificados de um mesmo Centro Acadêmico em 1º e 2º lugar, somente será considerado a pontuação referente ao 1º lugar e aquele classificado em 3º lugar receberá a pontuação de 2º lugar.

## REGRAS

### **Tabela de jogos.**

- i. Na primeira fase serão 3 rodadas para cada mesa, ou seja, cada jogador jogará 3 partidas. No final de cada jogo, os pontos serão contabilizados. Ao final das 3 rodadas, os pontos serão somados (mesmo se ultrapassar o total de 10 que define o vencedor), e será montada uma tabela com as colocações dos participantes, por ordem de pontos acumulados.
- ii. Cada rodada só poderá iniciar quando todos os jogos da rodada anterior tiverem já finalizado e os jogos devem acontecer simultaneamente.
- iii. Os 8 primeiros colocados avançam para as semifinais com os pontos zerados. Os dois primeiros colocados e o 7º e 8º farão o primeiro jogo, enquanto o restante dos classificados (3º ao 6º lugar) farão a outra semifinal. As semifinais acontecerão simultaneamente.
- iv. Os dois primeiros colocados das semifinais se classificam para a final com os pontos zerados. A final será realizada em jogo único, em que os 4 finalistas já serão premiados, sendo a disputa pelas medalhas.
- v. Em caso de empate na classificação, o primeiro critério de desempate será o número de vitórias (terminar o jogo com 10 pontos ou mais). No caso de mesmo número de vitórias, cabe aos juízes decidir com base na interpretação da situação.

### **b. Organização do jogo.**

- i. Para a formação de tabela, faremos um sorteio para designar os 4 competidores para cada mesa. A rodada haverá um novo sorteio para definir a mesa de jogo, em que não poderão jogar os mesmos 4 participantes.
- ii. Para o preparo do mapa, todos os participantes devem ajudar, ficando a critério dos mesmos quem fará o que. Pelo menos um juiz estará presente para a montagem do mapa.

- iii. Os portos serão colocados de forma aleatória.
- iv. Os hexágonos deverão ser distribuídos aleatoriamente e individualmente. Todas as peças devem ficar viradas, desvirando apenas no ato de colocá-las no tabuleiro.
- v. Os números serão distribuídos aleatoriamente, e devem ser colocados virados (com a letra virada para cima), não importa a ordem. Quando todas as peças estiverem em seus respectivos terrenos, elas poderão ser desviradas. Números com 5 bolinhas (vermelho), de maior probabilidade, não poderão ficar um ao lado do outro. O critério de mudança será trocar pelo número com menor probabilidade (2,12,3,11,4,10, nessa ordem) disponível.
- vi. Os jogadores jogarão os dados para decidir quem começa e em que ordem (do maior para o menor).

### c. Andamento do jogo.

- i. O jogador pode pegar os recursos apenas da segunda aldeia colocada.
- ii. Sempre que a soma dos dados for 7, todos os jogadores devem mostrar aos outros quantas cartas de recursos tem.
- iii. Antes de fazer qualquer troca com o banco (4 cartas iguais, 3 cartas iguais ou 2 cartas iguais por uma qualquer), o jogador deve colocar as cartas que deseja trocar na mesa, de forma que os outros jogadores possam confirmar a quantidade de cartas.
- iv. Após um participante alcançar 10 pontos, ou seja, o jogo acabar, o tabuleiro **não poderá mais ser tocado** e os pontos serão contados por um juiz. As cartas de desenvolvimento viradas para baixo não serão mais consideradas (com exceção das cartas de 1 ponto).
- v. No demais, as regras escritas no Manual de Regras deverão ser seguidas.

## CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação-Geral dos JIUnBs, podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.