



TORNEO NACIONAL CARCASSONNE 2023

1 Normas Generales

- 1.1 El torneo usara el sistema de pareos suizo, aplicando el método Buchholz como factor de desempate (descartando al oponente con menor resultado) en las fases preliminares.
- 1.2 Estas se realizaran dependiendo el número de jugadores en mesas de 2 jugadores:

Cantidad de jugadores	Rondas clasificatorias	Top
4	Eliminación sencilla	4
5-8	3	4
9-16	4	4
17-32	5	8
33-64	6	8

El jugador inicial en las rondas de eliminación directa será aquel que haya terminado en mejor posición en la tabla general.

- 1.3 En caso de empate en las rondas de eliminación sencilla, el jugador con mejor posición en la tabla general avanzara a la siguiente ronda.
- 1.4 Todos los juegos se jugaran con la versión base de Carcassonne.
- 1.5 Todas las partidas se jugarán con el juego básico de CARCASSONNE, sin expansiones, ni abad ni el Río.

2 Explicación del sistema suizo Buchholz

- 2.1 En cada juego de las rondas suizas, se contarán el número de victorias. Cada una de estas dará 1 punto al ganador y 0 puntos al perdedor, en caso de empate se dará 0.5 punto a cada jugador.
- 2.2 Las rondas subsiguientes se realizarán enfrentando a los jugadores según su puntaje y posición en la tabla general, intentando que dos jugadores no se enfrenten más de una vez en esta etapa.
- 2.3 En caso de empate en la clasificación por puntos según las posiciones en cada ronda, se tendrá en cuenta la suma total de puntos de victoria en cada partida. En caso de empate continuado, se considerará la suma del porcentaje de puntos de victoria en cada partida.

3 Reglas específicas del juego

- 3.1 Las losetas serán consideradas jugadas una vez que el jugador las suelte al igual que los meeples. No podrán cambiar su decisión.
- 3.2 Las ciudades con dos losetas darán 4 puntos
- 3.3 Los Granjeros serán calculados de la siguiente manera: El número de granjeros se calculara por cada campo y el jugador con más granjeros recibirá 3 puntos por cada ciudad completada en dicho campo. Cada jugador podrá obtener más de 3 puntos por una misma ciudad siempre y cuando se encuentre en diferentes campos.
- 3.4 Todos los componentes deben permanecer claramente visibles sobre la mesa. Especialmente las piezas disponibles que aún no se han jugado y también la cantidad de seguidores de cada jugador.
- 3.4 Los jugadores deben comprobar al principio y final de la partida que disponen de todos los materiales (72 piezas de construcción, 1 marcador de puntaje, 8 seguidores de 5 colores distintos).
- 3.5 Se ruega a los jugadores de no utilizar aparatos electrónicos durante la partida, al igual que no comunicarse con el público asistente.

4 Reglas adicionales

Algunas de las siguientes reglas son aclaraciones a situaciones que pueden ser confusas, otras son normas especiales del Clasificatorio que siempre tendrán prioridad si hay algún conflicto con las reglas normales.

- El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador finalice la fase de puntuar construcciones completadas.
- En cualquier partida se puede imponer un límite de tiempo a la duración del turno de cada jugador. En caso de necesidad, este tiempo por turno será de 3 minutos. Las partidas finalizarán normalmente, pero por cuestiones de tiempo, una partida puede ser finalizada con anterioridad, previo aviso a los jugadores, estableciendo así una duración máxima para cada ronda (recomendamos 30 minutos).
- Las losetas se definen como jugadas tan pronto como dejan de tener contacto con la mano del jugador - los jugadores no pueden cambiar su decisión sobre la colocación de las losetas (y por supuesto meeples) después de que son jugadas.
- Una ciudad que conste sólo de dos segmentos da 4 puntos.
- Campesinos: por cada campo se cuenta el número de campesinos de cada jugador y el jugador (o jugadores) que tengan más campesinos reciben 3 puntos de victoria por cada ciudad completada adyacente al campo.
- Durante la partida el público no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.
- Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.