

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

**TORNEOS
2025**



ORGANIZACIÓN:
GESTIÓN Y ARBITRAJE





Requisitos para la Devir Store

El torneo clasificatorio debe contar con un mínimo de 8 personas participantes.



La Devir Store deberá contar con un staff que conozca el juego y que pueda llevar a cabalidad labores tales como: Scorekeeper (encargado de ingresar el puntaje y manejo de la tabla de posiciones), juez (arbitraje de las rondas, entrega de resultados al Scorekeeper, penalizaciones y aclaraciones sobre movimientos) y organizador del evento (persona encargada de velar por el correcto funcionamiento del torneo y aplicación de las bases).

La Devir Store deberá promocionar su evento con al menos 5 días de anticipación tanto en su local como en sus redes sociales u otros medios. Para que puedan realizar esta acción, Devir enviará graficas digitales junto con estas bases y la confirmación de la fecha para el torneo, posterior al cierre del formulario vía mail.



La Devir Store deberá seguir las rondas y reglas del torneo explicadas a continuación, y no deben alterarse de ninguna manera al ser un evento oficial del juego.

Al finalizar el torneo, la Devir Store deberá reportar la siguiente información y registros:



El nombre completo, correo electrónico y número telefónico del ganador del evento. Además del nombre y correo electrónico del resto de participante.



Anexar la planilla de puntajes del evento. Esto puede ser en Excel, Word o PDF.



Registro fotográfico del evento.

Toda esta información debe enviarse al correo mario.franco@devir.com a más tardar una semana luego del evento realizado.

Se debe informar a los participantes del evento que nos reservamos el derecho de emplear la información y registro fotográfico del evento para diversos fines como son métricas, publicidad, información empresarial, entre otros.

Formato de Clasificatorios

El número mínimo de jugadores para organizar un Clasificatorio son 8.

Cantidad de jugadores	Rondas
8 a 16	3
17 a 32	4
33 a 80	5

Cada persona participa en una cantidad de partidas en rondas suizas preliminares, cuyo número se determinará según la asistencia total. Todos los jugadores juegan simultáneamente y no hay eliminación en estas rondas. Al finalizar la última ronda, se establece una tabla de posiciones según el sistema de puntuación mencionado más adelante, la cual definirá a los ocho (8) mejores jugadores.

Todas las partidas se jugarán con el juego básico de Carcassonne (sin expansiones, ni Abad, ni El Río).



El sistema suizo funciona de la siguiente manera:

PRIMERA RONDA

Los jugadores se distribuyen al azar en mesas de dos.

SEGUNDA RONDA

Las mesas se organizan según la puntuación de los jugadores y, si es necesario, según sus puntos de victoria. Por ejemplo, si hay 24 jugadores, tras la primera ronda habría doce (12) jugadores con tres (3) puntos y doce (12) con cero (0) puntos (ver sistema de puntuación más abajo).

Para la ronda 2, arma las primeras mesas con jugadores que tengan tres (3) puntos, seleccionados al azar. Aplica el mismo método para organizar las mesas restantes, procurando que, en caso de que haya un número impar de ganadores, uno de ellos juegue contra un perdedor.

TERCERA RONDA

Utilice una planilla para anotar los puntos para ordenar a los jugadores según su puntuación y sus puntos de victoria. Al igual que para la ronda 2, arme las mesas de arriba hacia abajo juntando de a dos jugadores. Con este sistema, los ganadores juegan con los ganadores ayudando a definir una tabla de posiciones diversa.

Estructura de Clasificatorios

- *La primera fase del torneo se llevará a cabo con un número de rondas determinado según la cantidad de jugadores mencionada previamente. Los jugadores se enfrentarán en partidas de 1 vs 1 bajo el sistema suizo y se asignarán puntos al ganador y perdedor.*
- *Luego de finalizar todas las rondas de la primera fase, se anunciarán los ocho (8) jugadores que participarán en la segunda fase del torneo.*
- *La segunda fase comienza con las Semi-finales, donde los ocho (8) mejores jugadores se enfrentan en partidas de 1 vs 1 bajo el sistema suizo con eliminación directa.*
- *La tercera fase se realiza una vez se establezca a los 2 finalistas. Se jugará la partida Final de 1 vs 1 con eliminación directa.*
- *Al finalizar la tercera fase, se define el ganador del evento, junto con el segundo, tercero y cuarto lugar #3 y #4 según el puntaje establecido.*

Estructura de Clasificatorios

Eliminatorias	Semi-Finales	Finales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rondas con sistema suizo, depende de la cantidad de jugadores. 2. Se definen 8 Semi-finalistas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema suizo de eliminación directa. 2. Se definen a los 2 Finalistas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se definen los cuatro (4) primeros puestos de acuerdo al resultado de las partidas.

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.

<ul style="list-style-type: none"> • El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador finalice la fase de puntuar construcciones completadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una ciudad que conste sólo de dos segmentos da 4 puntos.
<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Sistema de puntos y Aclaraciones.

Las partidas seguirán un sistema suizo de puntuación, otorgando tres (3) puntos al ganador y cero (0) puntos al perdedor. En caso de empate, cada jugador recibirá un (1) punto.

En la segunda fase del torneo, si se produce un empate, el ganador será el jugador con la mejor puntuación ponderada en el torneo. Si el empate persiste, el primer jugador en turno perderá la partida.

Todo tipo de invitaciones son intransferibles. Una vez reportados los ganadores, estos son los invitados. No se transfiere (en el caso de 2 invitaciones) ni “al primero que pueda participar”. Sólo se baja la invitación si un ganador ya tenía una invitación.

Se entregará únicamente la cantidad de invitaciones acordadas, sin excepciones en caso de empate.

Las reglas de desempate ya están establecidas; por favor, verifícalas en los apartados correspondientes.

La organización de las rondas está definida en este documento. No debe alterarse.

Importante:

Un mismo jugador puede inscribirse y participar en múltiples torneos clasificatorios. Sin embargo:

- Si un jugador gana un torneo clasificatorio, obtiene el cupo al Nacional y los premios correspondientes.*
- Si ese mismo jugador vuelve a quedar en 1.º, 2.º, 3.º o 4.º puesto en otro clasificatorio posterior, no podrá recibir los premios de dicho evento. En su lugar, los premios serán otorgados al siguiente jugador en la clasificación.*
- El cupo al Nacional es intransferible. No se puede ceder a otro jugador bajo ninguna circunstancia.*

Esto asegura que más jugadores tengan oportunidad de obtener premios y clasificarse al Nacional de manera justa.

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

*¡Demuestra tu dominio en Carcassonne
y construye tu camino a la victoria!*

