



Torneo clasificatorio para el Campeonato Nacional

Sábado, **3** de junio, **10.00** h.

Baobab Libros - Polígono Pisa
C/ Exposición, 6, Nave 6 - Mairena del Aljarafe (Sevilla)

Organiza



Colaboran



Inscríbete vía llamada/WhatsApp al **656 420 185**

**BASES TORNEO
CLASIFICATORIO
DE CARCASSONNE**

BASES DEL TORNEO “PISAPAPELES”

Convoca: Devir Iberia
Organiza: Baobab Libros (Mairena del Aljarafe, Sevilla)
Colaboran: Club de Ajedrez San José (S. José Rda.)
Asociación Nacional “Carcassonne Spain”
Podcast: Meeple Podcast
Web: www.elcarterodecarcassonne.com

Dirección y Arbitraje: Joaquín Calzado Manso

Datos del Torneo

Fecha: 03 Junio 2023
Hora: 10,00h
Lugar: Calle Exposición nº6 – Naves 5 y 6 (Pgno. Pisa)
Mairena del Aljarafe – C.P. 41927 (Sevilla)

Modalidad: Carcassonne “Juego Base”: 1 vs 1
Sistema de juego: Suizo (sin eliminaciones)
Rondas: 3 (hasta 8 jugadores), 4 (9-16), 5 (17-32)
Software de emparejamiento: Swiss Manager
Control de tiempo: Relojes de ajedrez
3 rondas (15 min/jugador) – ‘Finish’ (sin incremento)
4 rondas (15 min/jugador) – ‘Finish’ (sin incremento)
5 rondas (13 min/jugador) – ‘Finish’ (sin incremento)
Criterios de desempate: 1º. Resultado particular
2º. Buchholz
3º. Mayoría ‘negras’, en Carcassonne: ‘Turno 2’ (T2)
4º. Sistema Arranz (Gana=1, Empata=T1:0,4/T2: 0,6)

Normativa: Edad mínima de 7 años
Participación gratuita
Obligación de conocer la mecánica del juego
La participación implica la aceptación de estas bases

Premios: - 1er clasificado: Vale de 50€ a gastar en la tienda organizadora
Plaza para el Campeonato de España 2023
- 2º clasificado: Vale de 20€ a gastar en la tienda organizadora
(*Plaza para el Campeonato de España 2023)

* si el número de participantes es superior a 16

Justificación del torneo

Devir Iberia, en base a la celebración del Campeonato de España que se viene celebrando cada año en Madrid en fechas estivales (este año fechado inicialmente para el domingo 9 de julio de 2023), CONVOCA los torneos clasificatorios a organizar por tiendas distribuidoras de su marca comercial (tiendas con código de cliente) en torno a todo el territorio español entre los meses de marzo y junio con la finalidad de dinamizar la actividad lúdico-competitiva en torno a los juegos de Catán y Carcassonne para fomentar la participación de los aficionados, además de favorecer la comercialización de sus productos a través de sus tiendas distribuidoras para lo que concede premios en forma de “vales” de 50 y 20 euros al primer y segundo clasificado, respectivamente, en cada uno de estos torneos clasificatorios y que solo se pueden gastar en las tiendas que organizan cada evento (cada vale va vinculado a la tienda que organiza el torneo en el que se otorga el vale).

Las plazas para el Campeonato de España se obtienen ganando el primer puesto en torneos cuya participación se encuentre comprendida entre 8 y 16 jugadores o ganando una de las dos primeras plazas en el caso de torneos con participación mayor a 16 inscritos.

Formato de juego

Para dinamizar la actividad en torno a la posibilidad de pasar un rato divertido (al margen del acto competitivo) se usa el sistema suizo de emparejamiento, para evitar las eliminaciones propias del modelo ‘Knock out’ o ‘play-offs’. Para ello disponemos del material de control de tiempo (relojes de ajedrez), el margen horario de cesión de los espacios concertados y el conocimiento/experiencia/cualificación de la persona que dirige el evento.

Este formato de sistema suizo implica a participación activa de todos los jugadores durante todas las rondas de juego, donde se van emparejando según los puntos que vayan consiguiendo durante el torneo (1 punto por victoria, 0,5 puntos por empate y 0 puntos por derrota) de forma que el término medio es enfrentarse en cada ronda a un oponente del mismo nivel de puntos en la tabla clasificatoria con parámetros controlados de:

- no enfrentamiento a un rival de una ronda anterior
- jugar un n.º de rondas equilibrado entre Turno 1 (T1), quien comienza, y T2.

El n.º de rondas se ha establecido en la potencia de 2 que da como resultado el n.º de participantes.

- 2³ participantes (hasta 08), es decir, 3 rondas de juego
- 2⁴ participantes (hasta 16), es decir, 4 rondas de juego
- 2⁵ participantes (hasta 32), es decir, 5 rondas de juego

El sentido que tiene esta forma de evaluar las rondas es que para conseguir un Campeón en el sistema suizo, que lleva un playoff implícito entre los jugadores que van obteniendo las mejores puntuaciones ronda tras ronda, se requieren de tantas rondas como eliminatorias hicieran falta en la modalidad 'knock out' para obtener un Ganador. Y pongo un ejemplo:

02 jugadores = requiere de 1 duelos/rondas (Final)

04 jugadores = requiere de 2 duelos/rondas (Semifinales y Final)

08 jugadores = requiere de 3 duelos/rondas (Cuartos, Semifinales y Final)

16 jugadores = requiere de 4 duelos/rondas (Octavos, Cuartos, SF y F)

32 jugadores = requiere de 5 duelos/rondas (Dieciseisavos, Octavos, Cuartos, SF y F)

En un sistema suizo sucede lo siguiente:

8 participantes:

Ronda 1

Jugador 1 vs Jugador 5	1-0
Jugador 6 vs Jugador 2	0-1
Jugador 3 vs Jugador 7	1-0
Jugador 8 vs Jugador 4	0-1

Clasifica

Jugador 1	1pto	- Jug.5	0pt
Jugador 2	1pto	- Jug.6	0pt
Jugador 3	1pto	- Jug.7	0pt
Jugador 4	1pto	- Jug.8	0pt

Ronda 2

Jugador 4 vs Jugador 1	0-1
Jugador 2 vs Jugador 3	1-0
Jugador 5 vs Jugador 8	1-0
Jugador 7 vs Jugador 6	0-1

Clasifica

Jugador 1	2pto	- Jug.5	1pt
Jugador 2	2pto	- Jug.6	1pt
Jugador 3	1pto	- Jug.7	0pt
Jugador 4	1pto	- Jug.8	0pt

Podemos observar tras la 2ª ronda, que solo hace ya falta 1 ronda más para dilucidar al campeón del torneo, pues se enfrentarán en la tercera los 2 primeros jugadores con 2 puntos, donde uno de ellos probablemente tendrá 3 y el otro permanecerá con 2. Luego hay un grupo de 4 jugadores con 1 punto (2 que vienen de perder en la segunda ronda y otros 2 que vienen de ganar), y 2 últimos jugadores que han perdido las 2 primeras rondas y se enfrentarán en la tercera entre ellos. Ésta es la filosofía del sistema suizo de emparejamiento. Pero es muy importante que el ránking inicial esté establecido.

Normativa de competición

1. El juego comienza con la pulsación del lado del reloj que corresponde con el jugador que aparece en segundo lugar (visitante) en el emparejamiento, es decir, el que ostenta el Turno 2 (T2). Una vez pulsado el reloj, el jugador que ostenta el T2 puede tomar loseta y pensar durante el tiempo que estime (la gestión del tiempo es personal) y una vez realizada la acción de juego completa (colocar loseta, ubicar o no un Meeple y subir los puntos al marcador además de devolver los Meeples a la reserva de cada jugador), solo entonces, podrá pulsar su lado del reloj de ajedrez.
2. Es el turno del jugador con el T2. que efectuará igualmente su acción de juego antes de pulsar el reloj.
3. En caso de caída de bandera durante la acción de juego, el jugador perderá automáticamente la partida ya sea por requerimiento del adversario o porque el árbitro así lo haya observado.
4. La contabilización de los puntos finales tras el último turno de juego se producirá fuera del tiempo del reloj, es decir, cuando finalice el turno del jugador que ostenta el T1 (primer y último jugador en colocar loseta) que incluye sumar puntos de su acción y devolver Meeples a la reserva, solo entonces se detendrá el reloj y se procederá al recuento final de puntuaciones restantes del tablero de construcciones sin completar.
5. Las losetas que no puedan colocarse por no existir espacio suficiente podrán ser colocadas deteniendo el reloj y llamando al árbitro para la recomposición del mapa de juego. Las normas internacionales NO aplican la llamada “Regla del Fin del Mundo”, que tampoco es aplicable en el Campeonato de España ni está asimilada al reglamento de juego de Carcassonne. Por tanto, no es considerada una norma oficial.
6. La loseta que NO pueda colocarse será descartada de la partida a un lado y visible por ambos jugadores.
7. En cada turno, el jugador activo (el que ostenta el turno de juego y cuyo reloj está corriendo) debe dejar visible a su oponente la loseta que ha tomado y ésta no puede ser cambiada ni devuelta a la pila. Solo puede elegir o seleccionar la que desee sin mirar su cara vista y una vez separada de la pila y mostrada, será la loseta que toque jugar.
8. Cualquier duda o incidencia será notificada al árbitro deteniendo el reloj en la parte central que viene marcada con el signo de “pausa”.
9. Las resoluciones del árbitro serán inapelables.

Horario completo del evento

3 Rondas de juego

- 10,00h – Bienvenida a los participantes.
- 10,15h – Presentación del Torneo y foto de participantes
- 10,30h – Ronda 1
- 11,00h – Descanso 15’
- 11,15h – Ronda 2
- 11,45h – Descanso 15’
- 12,00h – Ronda 3
- 12,30h – Descanso 15’
- 12,45h – Clausura: entrega de premios y foto ganadores

4 Rondas de juego

- 10,00h – Bienvenida a los participantes.
- 10,15h – Presentación del Torneo y foto de participantes
- 10,30h – Ronda 1
- 11,00h – Descanso 15’
- 11,15h – Ronda 2
- 11,45h – Descanso 15’
- 12,00h – Ronda 3
- 12,30h – Descanso 15’
- 12,45h – Ronda 4
- 13,20h – Clausura: entrega de premios y foto ganadores

5 Rondas de juego

- 10,00h – Bienvenida a los participantes.
- 10,15h – Presentación del Torneo y foto de participantes
- 10,30h – Ronda 1
- 10,55h – Descanso 10’
- 11,05h – Ronda 2
- 11,25h – Descanso 10’
- 11,40h – Ronda 3
- 12,05h – Descanso 15’
- 12,20h – Ronda 4
- 12,45h – Descanso 15’
- 13,00h – Ronda 5
- 13,30h – Clausura: entrega de premios y foto ganadores

Aceptación de grabación de imágenes

Para la divulgación del evento en los medios relacionados con la comunidad de Carcassonne y la elaboración, asimismo, de un dossier informativo y justificativo de cara a la entidad convocante (Devir Iberia) será de obligada aceptación la aceptación de la grabación de imágenes de las personas implicadas en el evento.

En este sentido, la participación en este torneo verá implícita la aceptación de este punto. Lo que significa que de NO aceptar este término, NO se podrá participar en el evento.