

Competição de Rummikub da CEM 2025 (Grupo Escolas)

Regulamento para os Participantes

Categoria:	“Grupo Escolas” (Alunos do 1.º Ano do Primário ao 10.º Ano)
Equipas participantes:	Cada escola pode inscrever um máximo de 2 equipas, lideradas por um professor. Um máximo de 40 equipas irão competir nesta categoria. Caso haja excesso de inscrições, as equipas participantes serão seleccionadas por meio de sorteio, dando-se prioridade à primeira equipa inscrita no impresso de inscrição.
N.º de participantes por equipa:	4 alunos por equipa
Data da competição:	18/10/2025 (Sábado)
Local da competição:	Centro de Convenções e Exposições da Doca dos Pescadores de Macau, Salão 3
Horário do ‘Check-in’:	08h30, os alunos devem obter um crachá e verificar a localização da mesa e da cadeira da prova por conta própria
Explicação do regulamento:	09h00 – 09h15, 18/10/2025 (Sábado)
Horário da competição:	09h30 – 11h30
Entrega de prémios:	11h45, 18/10/2025 (Sábado)
Formato da competição:	Fases preliminares, semi-finais e finais
Supervisão:	Cada equipa será monitorizada, cronometrada e pontuada por um árbitro
Informações:	Tel.: 8393 1204 (Sra. Cheong); Email: trista.cheong@cem-macau.com
Idioma:	Cantonês, os não falantes de Cantonês podem providenciar um tradutor por conta própria

Notas:

1. Os jogadores devem chegar pontualmente ao local da competição. Não se esperará por aqueles que estejam atrasados. Para quem **não chegar antes do briefing** será considerado **falta de comparência**.
2. Para evitar a interrupção da competição, o espaço de competição será organizado antes do início de cada ronda. Os jogadores que terminaram de jogar não podem assistir a outros jogos ou ficar a torcer no local. Podem apenas ficar na zona livre. Durante a competição, os jogadores não devem fazer barulho ou incomodar os outros de forma alguma.
3. Os jogadores serão desqualificados se forem detectadas falcatruas.
4. Recomenda-se que os jogadores usem uniforme desportivo escolar ou uniforme de equipa para facilitar a sua identificação.
5. A competição será cancelada sob a condição de Sinal n.º 8 de Tufão ou superior, ou sinal preto de chuvas intensas. A competição será reagendada para datas a informar oportunamente.

Mecanismo da Competição

Ronda Preliminar

A Organização dividirá os jogadores em grupos mediante sorteio prévio, com 4 jogadores em cada grupo para competir. O Grupo 1 é composto pelos jogadores n.º 1-4 que jogarão uns contra os outros; O Grupo 2 é composto pelos jogadores n.º 5-8 que jogarão uns contra os outros, e assim por diante. Na ronda preliminar, há um limite de tempo de **60 segundos por jogador, à vez.**

São 3 jogos no total. No final de cada jogo, o árbitro de cada mesa atribuirá a pontuação a cada jogador. Quando os 3 jogos terminarem, o árbitro calculará as pontuações totais para determinar quem é o vencedor em cada mesa. Um total de 40 jogadores serão pré-seleccionados primeiro para entrar nas semi-finais de acordo com o **número de jogos ganhos** e depois as suas **pontuações totais.**

Semi-finais

Os jogadores seleccionados serão divididos em 10 grupos, com 4 jogadores em cada grupo para competir. Os jogadores seleccionados das mesas n.º 1-4 irão para a mesa 1; os jogadores seleccionados das mesas n.º 5-8 irão para a mesa 2, e assim por diante. Confira a tabela abaixo para mais detalhes. Nas semi-finais, há um limite de tempo de **40 segundos por jogador, à vez.**

N.º da Mesa dos jogadores seleccionados na Fase Preliminar	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37-40
N.º da Mesa para as Semi-Finais	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

São 3 jogos no total. No final de cada jogo, o árbitro de cada mesa atribuirá a pontuação a cada jogador. Quando os 3 jogos terminarem, a Organização calculará as pontuações totais para seleccionar 4 jogadores para entrar nas finais primeiro de acordo com o **número de jogos ganhos** e depois as suas **pontuações totais.**

Finais

Os jogadores disputarão 3 jogos nas finais. A Organização apurará as pontuações para determinar quem é o vencedor. Nas finais, há um limite de tempo de **40 segundos por jogador, à vez.**

Regras da Competição

1. Para iniciar um novo jogo, os jogadores, sob o comando do árbitro, deverão embaralhar e retirar peças por si próprios para ser um jogo justo.
2. No início de cada jogo, os jogadores retirarão uma peça numerada para decidir quem inicia o jogo, e aquele que retirar o número mais alto começa primeiro. O árbitro inserirá as informações de cada jogador no cronómetro.
3. Depois que a ordem do jogo é determinada, os jogadores podem reembaralhar as peças e empilhá-las em pilhas de sete. Sob as instruções do árbitro, cada jogador pega duas pilhas (14 peças) em turnos e começa a organizar as peças. As peças restantes na mesa formam o tabuleiro para a competição. O iniciante começa o jogo jogando as peças no sentido do relógio.
4. Depois de arrumar as peças, o jogador pode pedir permissão ao árbitro para embaralhar as peças e começar de novo se tiver três pares de peças com o mesmo número e cor.
5. Em caso de empate no final das rondas preliminares e semi-finais, o árbitro irá organizar os jogadores com a mesma pontuação para retirarem uma peça numerada e aquele que retirar o número mais alto será qualificado para participar nas semi-finais ou finais.
6. Em caso de empate nas finais, os jogadores com a mesma pontuação disputarão mais um jogo para determinar a classificação final.
7. Se todas as peças do conjunto estiverem esgotadas e ninguém tiver ganho o jogo, cada jogador terá mais uma ronda e, em seguida, o jogo terminará.
8. O jogador pode solicitar a retirada de outra peça do tabuleiro se alguma das suas peças for colocada com a face para cima por outro jogador por engano, e essa peça será colocada de volta no tabuleiro.
9. A edição utilizada na competição é a do Rummikub Original. Os jogadores devem jogar de acordo com as regras do jogo.
10. Cronometragem:
 - a. O aplicativo “Rummikub Score Timer” é usado para a cronometragem.
 - b. Os jogadores têm 60 segundos para jogar e tirar peças à vez na ronda preliminar, 40 segundos nas semi-finais e na ronda final. O árbitro coordenará o tempo de cada jogador. O aplicativo dará comandos de voz no início, nas contagens regressivas de 15 segundos e 5 segundos.
 - c. Para haver um jogo justo, um jogador, tendo terminado de jogar e retirado peças e pretendendo terminar a sua jogada mais cedo, deve dizer “Acabei”, antes que o próximo jogador comece a jogar e faça a contagem regressiva.
 - d. Se o tempo limite de 60 ou 40 segundos acabar antes que um jogador possa completar uma manipulação, todas as peças devem ser devolvidas às suas posições originais e 1 peça de penalidade será retirada do conjunto.
 - e. Cada jogo termina quando um jogador ficar sem peças e disser “Rummikub”.

- f. A competição decorrerá de acordo com as regras acima mencionadas. A Organização reserva-se o direito da decisão final em caso de qualquer disputa.

11. Pontuação:

- a. Um jogador será declarado vencedor quando for o primeiro a ficar sem peças. Os restantes jogadores somam o valor das peças que lhes sobraram. Essa pontuação é totalizada como um valor negativo. O vencedor da rodada recebe uma pontuação positiva, igual ao total de pontos de todos os restantes jogadores.
 - b. No final de cada rodada, o vencedor será determinado pelo número de jogos ganhos na competição. Em caso de empate, o vencedor será determinado pela pontuação total, e o jogador com a maior pontuação vence.
 - c. No final de um jogo, o ‘joker’ tem um valor de penalidade de 30 pontos se permanecer nas mãos de um jogador.
 - d. No final de um jogo, se as peças de um jogador não forem suficientes para fazer uma jogada inicial, o valor total das peças será de 100 pontos negativos.
 - e. No final de um jogo, se um jogador tiver peças com pontos suficientes para fazer uma jogada inicial, mas não o fizer, o valor total das peças será de 200 pontos negativos.
 - f. Se um jogador empurrar deliberadamente o tabuleiro para baixo no final de cada jogo, de modo a que o juiz não consiga contabilizar as pontuações com precisão, o jogador receberá uma penalização de 200 pontos negativos.
 - g. No caso raro de todas as peças da mesa serem usadas antes de qualquer jogador fazer “Rummikub”, o valor combinado das peças em sobra de cada jogador será usado para pontuação, e o jogador com a pontuação negativa mais baixa vence essa rodada.
12. Os jogadores devem levantar as mãos para obter permissão do árbitro se precisarem usar a casa de banho. Eles serão acompanhados por membros da organização até à casa de banho, e o jogo será interrompido. Os restantes jogadores podem cobrir as peças com um pedaço de papel preto, e o jogo continuará depois que todos os jogadores voltarem da casa de banho.
13. Se os jogadores tiverem alguma dúvida sobre o jogo, eles devem levantar a mão para obter permissão do árbitro antes de colocarem as suas questões.
14. Caso algum jogador se recuse a obedecer às regras do jogo, ou demonstre deliberadamente um comportamento negativo/passivo, o árbitro poderá emitir até duas advertências verbais. No caso de uma terceira violação, o árbitro consultará o árbitro-chefe para determinar se o jogador infrator deve ou não ser desqualificado de ganhar o jogo ou de participar na competição.
15. Os jogadores devem finalizar todos os jogos, caso contrário será considerado como falta de comparência.
16. Quando um jogo terminar, todos os jogadores devem permanecer sentados em silêncio, e só deixar o local após receber instruções do staff após o árbitro ter anotado as pontuações.
17. A Organização tem o direito de divulgar o resultado, vídeos e fotos da competição ao público.
18. Nenhum recurso será aceite. A decisão do árbitro-chefe sobre os resultados da competição será final.
19. A Organização reserva-se o direito de alterar o regulamento sem aviso-prévio.