

Competição de Rummikub da CEM 2026 (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, que devem ser lideradas por um professor. Um número máximo de 40 equipas irão competir nesta categoria. Caso haja excesso de inscrições, as equipas participantes serão seleccionadas por sorteio, dando-se prioridade à primeira equipa listada no impresso de inscrição.
N.º de participantes por equipa:	4 alunos por equipa
Data da competição:	25/10/2026 (Domingo)
Local da competição:	Centro de Convenções e Exposições da Doca dos Pescadores de Macau, Salão 3
Horário do ‘Check-in’:	08h30, os alunos devem apresentar o cartão de estudante ou documento de identidade para receber o crachá com o nome e verificar a mesa de competição que lhes foi atribuída
Explicação do regulamento:	09h00 – 09h15, 25/10/2026 (Domingo)
Horário da competição:	09h30 – 11h30
Entrega de prémios:	11h45, 25/10/2026 (Domingo)
Formato da competição:	Fases preliminares, semi-finais e finais
Supervisão:	Cada mesa 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:

- Os participantes devem chegar ao local da competição à hora marcada. Atrasos não serão tolerados. Para quem **não chegar antes do início do briefing** será considerado **falta de comparência** e será desclassificado da competição.
- Para evitar interrupções na competição, a área de competição será esvaziada antes do início de cada ronda. Os participantes que já tenham completado os seus jogos não estão autorizados a permanecer na área de competição para assistir a outros jogos ou torcer por outros participantes. Só podem permanecer na zona livre designada. Durante a competição, os participantes não devem fazer barulho excessivo ou interferir com outros participantes de qualquer forma.
- Qualquer participante apanhado a fazer batota será desclassificado.
- Recomenda-se que os participantes usem uniforme desportivo escolar ou uniforme de equipa para facilitar a sua identificação.

5. Se o Sinal de Tufão n.º 8 ou superior ou o Sinal Preto de Chuvas Intensas estiverem em vigor no dia da competição, esta será cancelada e reagendada, com os detalhes a serem anunciados separadamente.

Mecanismo da Competição

Ronda Preliminar

Os participantes serão alocados em grupos por sorteio aleatório prévio, com 4 jogadores por grupo. Os participantes numerados de 1 a 4 competirão no Grupo 1; os participantes numerados de 5 a 8 no Grupo 2, e assim sucessivamente. Na ronda preliminar, será aplicado um limite de tempo de **60 segundos por participante, à vez.**

Um total de 3 partidas serão jogadas. No final de cada partida, o árbitro de cada mesa registrará a pontuação de cada jogador.

Após a conclusão das 3 partidas, os árbitros somarão a pontuação total dos jogadores para determinar o vencedor em cada mesa. Um total de 40 jogadores avançará para as semi-finais, sendo a classificação determinada primeiro pelo **número de jogos ganhos** e depois pela **pontuação total**.

Semi-finais

Os jogadores apurados serão divididos em 10 grupos de 4 jogadores cada. Os jogadores que avançarem das mesas 1 a 4 na fase preliminar competirão na mesa 1, enquanto os jogadores que avançarem das mesas 5 a 8 competirão na mesa 2, e assim sucessivamente. Consulte a tabela abaixo para obter mais detalhes. Nas semi-finais, será aplicado um limite de tempo de **40 segundos por jogador, à vez.**

N.º da mesa dos jogadores apurados 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

Serão disputadas 3 partidas no total. No final de cada partida, o árbitro de cada mesa registrará a pontuação de cada jogador. Após a conclusão das 3 partidas, a organização calculará imediatamente os resultados. Os 4 melhores jogadores passarão à final. A classificação será determinada primeiro pelo **número de jogos ganhos** e, em seguida, pela **pontuação total**.

Finais

Os jogadores competirão em 3 partidas. A organização calculará os resultados para determinar os vencedores. Na final, haverá um limite de tempo de **40 segundos por jogador, à vez.**

Regras da Competição

1. No início de cada partida, os jogadores, sob a supervisão do árbitro, embaralharão e sortearão as peças individualmente para garantir a imparcialidade.
2. No início do primeiro jogo de cada confronto, os jogadores sortearão uma peça numerada para determinar a ordem de jogo. O jogador que obter a peça de maior número jogará em primeiro lugar. O árbitro registrará as informações de cada jogador no cronómetro.
3. Após a determinação da ordem de jogo, os jogadores poderão voltar a baralhar as peças e organizá-las em pilhas de sete. Sob as instruções do árbitro, cada jogador terá de apanhar duas pilhas (14 peças no total) à vez. Os jogadores só poderão começar a organizar as suas peças após o sinal do árbitro. As restantes peças formarão o monte de peças para utilização durante a partida. O jogo começa com o jogador inicial e prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.
4. Após organizarem as suas peças, os jogadores que se apercebem que têm três pares de peças da mesma cor e número podem solicitar autorização ao árbitro para voltar a baralhar e reiniciar a partida.
5. Nas Fases Preliminares e Semi-finais, se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de jogos ganhos e pontuações idênticas, a classificação será determinada pelo número de peças que restam nos seus suportes. Quanto menos peças ficarem, melhor será o resultado/maior será a classificação.
6. As Fases Preliminares e Semi-finais consistem em 3 jogos, com um limite de tempo de 60 minutos para toda a sessão. Se o limite de tempo for atingido antes da conclusão de uma partida, qualquer partida inacabada será terminada e o valor das peças restantes no suporte de cada jogador será contabilizado. O jogador com a pontuação mais baixa será declarado vencedor desta partida inacabada. Se houver empate na pontuação, será contabilizado o número de peças que restam no suporte e o jogador com o menor número de peças será o vencedor deste jogo inacabado.
7. Em caso de empate na final, os jogadores com as mesmas pontuações disputarão um jogo adicional para determinar a ordem de classificação.
8. O jogador pode solicitar a retirada de outra peça do monte se a sua peça for colocada virada para cima por outro jogador por engano, e a peça virada para cima será devolvida ao monte.
9. A edição utilizada na competição é o Rummikub Original. Os jogadores devem jogar de acordo com as regras do jogo.
10. Cronometragem:
 - a. A aplicação “Rummikub Score Timer” será utilizada para cronometrar o tempo.
 - b. Os jogadores terão 60 segundos para jogar e retirar peças à vez na ronda preliminar e 40 segundos nas semi-finais e finais. O árbitro controlará o tempo de cada jogador. A aplicação emitirá um alerta sonoro no início e nas contagens decrescentes de 15 e 5 segundos.

- c. Para garantir a justiça do jogo, assim que um jogador concluir a sua jogada e retirar uma peça, ou pretender terminar a sua vez antecipadamente, deverá anunciar claramente “Acabei”, antes que o jogador seguinte possa iniciar a sua vez e a contagem decrescente.
- d. Se o limite de tempo de 60 ou 40 segundos expirar antes de um jogador conseguir completar uma jogada, todas as peças devem ser devolvidas às suas posições originais e 1 peça de penalidade será retirada do monte. Outros jogadores podem ajudar a restaurar as peças nas suas posições originais. Se os conjuntos de peças não puderem ser totalmente restaurados, o jogador da vez deverá recolher as peças não restauradas para o seu suporte, bem como recolher 1 peça de penalização.
- e. Cada jogo termina quando um jogador ficar sem peças e disser “Rummikub”.
- f. A competição será conduzida de acordo com as regras acima referidas. Em caso de qualquer disputa, a Organização reserva-se o direito da decisão final.

11. Pontuação:

- a. Um jogador será declarado vencedor quando for o primeiro a remover todas as peças do suporte. Os jogadores perdedores somam o valor total das peças restantes nos seus suportes, que é registado como pontuação negativa. O vencedor da ronda recebe uma pontuação positiva (mais) igual à soma de todos os pontos negativos dos perdedores.
 - b. No final da competição, a classificação dos jogadores será determinada pelo número de jogos ganhos. Em caso de empate no número de vitórias, o vencedor será determinado pela pontuação total, e o jogador com a pontuação mais elevada ganha.
 - c. No final de um jogo, qualquer ‘joker’ restante no suporte de um jogador terá um valor de penalização de -30 pontos.
 - d. No final de um jogo, se as peças que um jogador possui não tiverem pontos suficientes para realizar uma jogada inicial, o valor total de todo o seu suporte será registado como -100 pontos.
 - e. No final de um jogo, se um jogador tiver peças com pontos suficientes para fazer uma jogada inicial, mas não a fizer, o valor total de todo o seu suporte será registado como -200 pontos.
 - f. Se um jogador empurrar deliberadamente o seu suporte para baixo após o final de um jogo, impossibilitando o árbitro de registar as pontuações com precisão, esse jogador será penalizado com -200 pontos.
 - g. No caso raro de todas as peças do conjunto serem retiradas antes de qualquer jogador gritar “Rummikub”, o valor combinado do número de peças restantes no suporte de cada jogador será utilizado para a pontuação. O jogador com a pontuação negativa mais baixa ganha a ronda. Se houver empate nas pontuações negativas, o número total de peças restantes no suporte será utilizado como critério de desempate; ganha o jogador com o menor número de peças.
12. Os jogadores devem levantar a mão para obter permissão do árbitro, caso necessitem de usar a casa de banho. Serão acompanhados por um membro da organização e o jogo na mesa será suspenso. Todos os jogadores devem cobrir as suas peças com um pedaço de papel preto para garantir a imparcialidade. O jogo será retomado assim que o jogador regressar da casa de banho.

13. No caso de os jogadores terem alguma dúvida sobre o jogo, devem levantar a mão para obter permissão do árbitro antes de perguntar.
14. Se algum jogador não cumprir as regras do jogo ou demonstrar deliberadamente um comportamento negativo/passivo, o árbitro emitirá até duas advertências verbais. Em caso de uma terceira infração, o árbitro consultará primeiro o árbitro principal para investigar o caso e determinar se o jogador será desclassificado desse jogo específico ou de toda a competição.
15. Todos os jogadores devem finalizar todos os jogos programados, caso contrário serão considerados como tendo falta de comparência.
16. No final da partida, todos os jogadores devem permanecer sentados em silêncio. Só poderão abandonar o local da competição de forma ordenada, após receberem instruções da organização, depois de o árbitro registar os resultados.
17. A organização reserva-se o direito de divulgar publicamente os resultados da competição, as gravações vídeo e as fotografias da competição.
18. Não serão aceites contestações. A decisão do árbitro principal sobre os resultados da competição será definitiva.
19. A organização reserva-se o direito de alterar este regulamento no futuro.