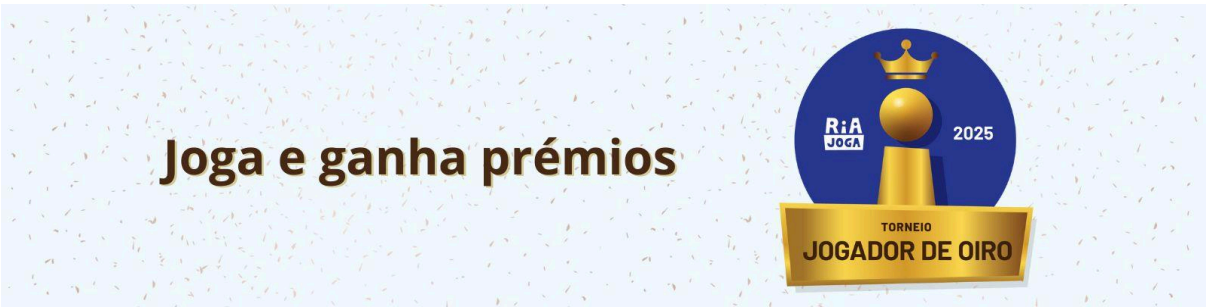

Regulamento Jogador de Oiro 2025

Mudanças face a 2024 formatadas desta maneira.

Capítulo I - Considerações Gerais

Artigo 1.º - Âmbito

1. O Torneio Jogador de Oiro 2025, doravante designado por Torneio, é organizado pela associação RiaJoga e tem como objetivo promover a interação e envolvimento dos participantes nos Encontros de Jogos de Tabuleiro (EJT) e incentivar a produção de estatísticas sobre os jogos de tabuleiro, ao longo do ano.

2. Todas as questões relacionadas com o Torneio serão da competência de um órgão colegial, doravante designado por organização, nomeado pela Direção da RiaJoga e composto, pelo menos, por três membros.

3. O Torneio é baseado no sistema Aveiro's Scoring System (ASS).

Artigo 2.º - Estrutura

1. O Torneio começa no primeiro EJT de 2025 e termina no último EJT de 2025. Os EJTs realizam-se em território português, principalmente no distrito de Aveiro.

2. Em cada EJT os participantes poderão ganhar pontos através da participação em jogos de tabuleiro e atividades diretamente relacionadas, de acordo com o Capítulo III.

3. Os pontos ganhos por cada participante servem para informar uma distribuição de probabilidades para a atribuição de prémios de acordo com o Capítulo IV.

Artigo 3.º - Comunicações

1. Todas as comunicações relativas ao Torneio são feitas nas redes sociais e canais de comunicação da RiaJoga e, em especial, através do e-mail direcao@riajoga.pt.

2. Os resultados relativos ao Torneio estão acessíveis no ficheiro público disponibilizado pela organização.

Artigo 4.º - Alterações ao Regulamento

1. A organização reserva-se o direito de, a qualquer momento, alterar o presente regulamento com efeitos imediatos.

2. As alterações ao regulamento do Torneio são comunicadas de acordo com o artigo 3.º.

Artigo 5.º - Casos Omissos

1. A organização reserva-se o direito de resolver qualquer caso omisso ou de dúvida de interpretação do articulado deste regulamento conforme entender, usando a melhor informação disponível.

Capítulo II - Condições de Participação

Artigo 6.º - Inscrição

1. Podem inscrever-se no Torneio todas as pessoas maiores de 18 anos e as pessoas menores de 18 anos que apresentem uma autorização por um adulto por elas responsável.

2. A revogação da autorização referida no número anterior deve ser comunicada à organização.

3. A inscrição é gratuita e obrigatória para qualquer participante receber pontos.

4. A inscrição pode ser efectuada em qualquer momento após o início do Torneio e antes do seu término.

5. A inscrição implica a recolha de um conjunto de dados pessoais, entre os quais se incluem obrigatoriamente um endereço de e-mail, e outros dados estritamente necessários.

6. O ato da inscrição determina implicitamente o conhecimento e aceitação do presente regulamento por parte do participante e o seu consentimento para o uso dos seus dados pessoais, recolhidos de acordo com o artigo 7.º.

7. A organização reserva-se o direito de recusar inscrições no Torneio.

Artigo 7.º - Política de Privacidade e Proteção de Dados

1. São recolhidos dados pessoais e/ou capazes de identificar uma pessoa nos seguintes momentos do Torneio:

a) No momento da inscrição, é recolhido obrigatoriamente um endereço de e-mail, outros elementos julgados necessários pela organização, em especial para a identificação dos participantes e para o enriquecimento de dados estatísticos relativos ao Torneio e, ainda, os elementos referidos no ponto 1 do artigo 6.º.

b) Durante o Torneio são recolhidos dados relativamente à participação em atividades que atribuam pontos de acordo com o Capítulo III.

c) No final do Torneio, no caso de ser atribuído um prémio a um participante que escolha a modalidade de envio por transportadora, é ainda recolhida uma morada e um contacto telefónico.

2. Durante o decorrer do Torneio são publicadas listas, referidas no número 2 do artigo 3.º, com o estado corrente das pontuações.

3. Todos os dados recolhidos são acedidos apenas pela organização ou associados por ela autorizados, com exceção daqueles referidos no ponto anterior do presente artigo, que são de consulta pública. Excepcionalmente, a organização poderá recorrer a apoio técnico de terceiros que implique o acesso aos dados.

4. As finalidades dos dados recolhidos são:

a) identificação dos participantes ao longo dos EJT para efeitos do Torneio.

b) produção de estatísticas sobre o Torneio para uso da organização, da RiaJoga e dos participantes.

c) envio de comunicações sobre eventos e outras atividades relacionadas.

5. Qualquer uso dos dados não mencionado no ponto anterior terá de ser aprovado previamente pelo(s) participante(s) envolvido(s). Excetuam-se deste ponto dados insuscetíveis de identificar o participante associado aos mesmos.

6. A organização processa os dados em ferramentas necessárias para a execução do Torneio. Alguns dados de caráter físico serão guardados pela organização. Uma lista destas ferramentas e locais pode ser requerida a qualquer momento por qualquer participante.

7. A qualquer momento, um participante pode requerer o direito de acesso, rectificação, esquecimento, oposição e limitação de tratamento dos dados que lhe digam diretamente respeito, assim como apresentar reclamação à Direção da RiaJoga (direcao@riajoga.pt). O pedido de esquecimento ou oposição e limitação do tratamento podem implicar a desqualificação do Torneio, por decisão da organização, recorrível para a Direção da RiaJoga. Em caso de desqualificação serão guardados, até ao final do Torneio, o mínimo de dados relativos a interesses legítimos, incluindo para o cumprimento do ponto 1 do artigo 9.º.

Artigo 8.º - Suspensão

1. A organização pode suspender qualquer participante, quando julgue necessário para o bom funcionamento do Torneio. A decisão de suspensão é recorrível para a Direção da RiaJoga.

2. Um participante suspenso do Torneio não pode ganhar novos pontos e não pode participar no sorteio de prémios enquanto a suspensão estiver em vigor. Um participante que esteja suspenso não é incluído nas tabelas classificatórias.

3. Uma suspensão, aplicada pela organização, tem um carácter temporário e é levantada assim que a sua causa se extinga, ou assim que o período de suspensão terminar.

Artigo 9.º - Desqualificação

1. A organização pode desqualificar qualquer participante, quando julgue necessário para o bom funcionamento do Torneio. A decisão de desqualificação é recorrível para a Direção da RiaJoga.

2. Um participante desqualificado do Torneio perde imediatamente todos os seus pontos, não pode ganhar novos pontos, não pode participar no sorteio de prémios e não pode voltar a inscrever-se no Torneio.

3. Uma desqualificação tem um carácter permanente e impede o participante desqualificado de continuar a participar no Torneio.

Capítulo III - Funcionamento do Torneio

Artigo 10.º - Etapas

1. O Torneio encontra-se dividido em 8 Etapas: 6 são consideradas etapas tradicionais, 1 é considerada a etapa bónus e 1 é considerada a etapa associado.

2. Cada Etapa tradicional agrega as pontuações dos jogadores obtidas conforme descrito nos artigos 11.º, 12.º, 13.º, e 14.º, durante um período exclusivo de tempo. Os pontos obtidos desta forma em cada EJT são contabilizados apenas numa Etapa tradicional.

3. As 6 Etapas tradicionais correspondem aos seguintes períodos temporais de 2025:

a) Etapa 1: janeiro e fevereiro;
b) Etapa 2: março e abril;
c) Etapa 3: maio e junho;
d) Etapa 4: julho e agosto;
e) Etapa 5: setembro e outubro;
f) Etapa 6: novembro e dezembro.

4. A Etapa bónus agrega exclusivamente as pontuações bónus que cada jogador obtiver, conforme descrito no artigo 15.º.

5. A Etapa associado reconhece os participantes que sejam sócios da Riajoga no ano do Torneio. Desde que tenha pontuado, de acordo com este Regulamento, em pelo menos um EJT no ano do Torneio, cada participante que também seja sócio receberá,

nesta etapa, um montante de pontos igual a 100 (cem) vezes o valor da quota anual paga referente ao ano do Torneio.

Artigo 11.º - Cálculo do Valor em Pontos de um Jogo

1. Os participantes no Torneio recebem pontos por cada jogo de tabuleiro jogado.

2. O total de pontos a atribuir aos participantes é determinado pelo cálculo do valor do respetivo jogo de tabuleiro, sendo distribuído de acordo com o artigo 12.º.

3. O valor de um jogo de tabuleiro em pontos (PJ) é o resultado da multiplicação do número de jogadores participantes (J) pela duração do jogo medida em minutos (T), conforme a seguinte fórmula:

$$PJ = J \times T$$

4. A duração de um jogo, deve ser em minutos inteiros arredondados para baixo.

5. A duração de um jogo é medida desde o início até ao fim. O início é definido como o mais tardio dos seguintes momentos: o momento em que a tampa da caixa do jogo é levantada (ou equivalente caso o jogo não possua tampa), o momento quando todos os jogadores estiverem reunidos e concordarem em iniciar o jogo. O fim é definido quando a tampa do jogo é reposta na caixa (ou equivalente caso o jogo não possua tampa).

6. Entre o início e o fim do jogo apenas deve ser contabilizado o tempo associado às seguintes atividades: montagem do jogo, explicação de regras, o jogo propriamente dito, discussão pós jogo, e arrumação do jogo. Qualquer outra atividade implica a pausa do relógio para efeitos de contabilização da duração do jogo.

Artigo 12.º - Distribuição dos Pontos de um Jogo

1. Existem duas formas de distribuir os pontos de um jogo, calculados conforme o número 3 do artigo 11.º, consoante esse jogo produza um resultado ordinal ou um resultado cardinal para classificar os jogadores.

2. Num jogo que produza um resultado ordinal, os pontos são distribuídos proporcionalmente às partes listadas respetivamente para o 1.º classificado até ao 10.º classificado: 100; 85; 73; 64; 58; 55; 53, 51,7; 50,9; 50,5. Posições acima do 10.º classificado recebem um número de partes definido pela organização menor que 50,5 e maior que 50, decrescente com cada posição. Assim, os pontos atribuídos a um jogador (S) equivalem à divisão entre a parte correspondente à sua classificação (G) e o total das partes de todos os jogadores (C) multiplicada pelo valor do jogo de tabuleiro em pontos (PJ), de acordo com a fórmula seguinte:.

$$S = (G/C) \times PJ$$

3. Num jogo que produza um resultado cardinal, 50% dos pontos são distribuídos de acordo com o ponto anterior, e os restantes 50% distribuídos proporcionalmente ao resultado cardinal de cada jogador, que assume a função das partes.

4. Caso o resultado produzido pelo ponto anterior resulte em que o(s) jogador(es) classificado(s) em último tenha(m) menos de metade dos pontos do(s) jogador(es) classificado(s) em primeiro deve ser aumentado em um ponto percentual a porção dos

pontos distribuídos segundo o ponto 2 deste artigo, diminuindo em igual valor a outra porção, o número de vezes necessárias para que a referida diferença deixe de se verificar.

Artigo 13.º - Considerações Adicionais Sobre a Distribuição de Pontos de um Jogo

1. Em caso de empate num resultado ordinal, para efeitos do ponto seguinte e dos pontos 2 e 3 do artigo 12.º, os jogadores empatados somam todas as partes que correspondem às posições que ocupariam caso não estivessem empatados e dividem a soma igualmente entre si. Os jogadores classificados abaixo dos jogadores empatados ocupam a mesma posição que ocupariam caso os jogadores empatados não estivessem empatados.

2. Em jogos cooperativos ou a um jogador, todos os jogadores se consideram empatados em primeiro lugar. Em jogos de equipa, os jogadores da mesma equipa consideram-se empatados. Em jogos que produzem um resultado booleano de vencedor ou não vencedor, todos os vencedores se consideram empatados em primeiro, e os não vencedores empatados na posição seguinte de acordo com o ponto anterior.

3. No caso de existirem jogadores com resultados cardinais negativos, todos os jogadores somam ao seu resultado o menor número inteiro de pontos necessário para o jogador classificado na última posição obter zero ou mais pontos.

4. No caso dos resultados cardinais serem apresentados numa escala invertida (quando ganha o jogador com menos pontos), serão efetuadas as seguintes transformações por ordem. Primeiro, caso existam pontuações negativas, todos os jogadores somam ao seu resultado o menor número inteiro de pontos necessário para o jogador classificado na primeira posição obter mais de zero pontos. Segundo, todos os jogadores transformam a sua pontuação para o número simétrico, multiplicando por menos um (-1). Terceiro, aplica-se o ponto anterior deste artigo.

5. Quando a função de um jogador não corresponde apenas a uma pessoa:

a) No caso de partilha sequencial da função de um jogador por várias pessoas, em regime de substituição, cada pessoa obtém uma parte da pontuação proporcional ao seu tempo como jogador.

b) No caso de partilha simultânea da função de um jogador por várias pessoas, em regime de cooperação, cada pessoa obtém uma parte igual de um conjunto composto pelo resultado do jogador somado de um valor por cada pessoa adicional, como se essas pessoas adicionais tivessem jogado um jogo a um jogador.

c) No caso de uma pessoa desempenhar a função de mais de um jogador simultaneamente, essa pessoa divide o total de pontos obtidos pelo número de jogadores que desempenhou, respeitando sempre a proporcionalidade relativamente ao tempo desempenhado em cada jogador.

6. No caso de um ou mais jogadores abandonarem um jogo antes do seu fim aplica-se o seguinte:

a) O jogo é pontuado com um resultado ordinal;

b) Todos os jogadores que abandonaram o jogo são classificados nas últimas posições, sendo o critério de desempate o tempo de jogo até ao abandono. O primeiro jogador a abandonar o jogo é classificado em último, o segundo jogador a abandonar em penúltimo e assim por diante. Se dois ou mais jogadores abandonarem o jogo em simultâneo aplica-se, com as devidas modificações, o primeiro ponto deste artigo.

c) O artigo 11.º é modificado para calcular o valor do jogo para cada configuração da quantidade de jogadores presentes. É calculado e repartido um valor para o tempo de jogo em que estão todos os jogadores presentes, depois é calculado e repartido um valor para o tempo de jogo em que estão todos os jogadores presentes exceto o primeiro jogador que abandonou o jogo, e assim por diante.

7. No caso de um jogo estar a decorrer no momento do encerramento anunciado de um EJT, o relógio pára no momento anunciado do encerramento do EJT, para efeitos do artigo 11.º. Adicionalmente, os jogadores dispõem de 2 opções para a conclusão do jogo:

a) Se o jogo for completado no mesmo espaço, entre o horário de encerramento do EJT e o horário de encerramento do espaço, a classificação obtida será usada para distribuir os pontos conforme o artigo 12.º;
b) Em qualquer outro caso, o resultado do jogo é considerado um empate entre todos os jogadores.

Artigo 14.º - Formas Alternativas de Pontuar

1. Para além do descrito nos artigos 11.º a 13.º, é possível pontuar não desempenhando a função de jogador nas seguintes situações:

a) Na explicação de regras de um jogo;

b) Quando uma pessoa, com um nível de envolvimento equivalente ao de um jogador, esclarece as dúvidas dos jogadores, está atenta a movimentos ou ações ilegais dentro do contexto do jogo, ajuda a manusear os componentes (e.g. distribuindo recursos), ajuda nos cálculos requeridos pelo jogo e noutras atividades de carácter equivalente;

2. Qualquer das situações referidas no ponto anterior são consideradas equivalentes a um jogo jogado por um jogador para efeitos de contabilização de pontos.

3. Não é possível acumular funções para efeitos de atribuição de pontos, incluindo para além das referidas no ponto 1 do presente artigo, a função de jogador.

Artigo 15.º - Pontuações da Etapa Bónus

1. Durante o Torneio existem duas formas de obter pontos para a etapa bónus: através de jogos bonificados, ou através de objetivos, chamados Crachás.

2. Os jogos bonificados são jogos que, quando jogados, atribuem um montante fixo de pontos aos jogadores, contabilizados na Etapa de bónus, e independentes dos descritos nos artigos 11.º a 14.º.

3. Os Crachás são objetivos que atribuem um montante fixo de pontos ao participante mediante o cumprimento de certas condições.

4. Os Crachás são anunciados em conjunto com os jogos bonificados em comunicações durante o Torneio, conforme o artigo 3.º.

Artigo 16.º - Recolha de Informação Sobre os Jogos de Tabuleiro

1. Compete aos jogadores recolher a informação necessária relativamente aos jogos em que participam para efeitos do Torneio, doravante designada de Informação.

2. A Informação deve ser entregue à organização durante o EJT à qual se refere.

3. A Informação deve conter:

a) O nome do jogo;

b) A duração do jogo medida em minutos, de acordo com o artigo 11.º;

c) A classificação ordinal, e cardinal caso exista, de todos os jogadores incluindo aqueles não inscritos no Torneio;

d) A identificação de todos os jogadores inscritos no Torneio.

4. A organização reserva-se o direito de ajustar ou alterar qualquer dado presente na Informação.

Capítulo IV - Atribuição de Prémios

Artigo 17.º - Sorteio

1. Caso existam prémios é efetuado um Sorteio para os distribuir pelos participantes do Torneio. A data do Sorteio será anunciada durante o Torneio nas comunicações conforme o artigo 3.º.

2. Os prémios são anunciados nas comunicações referidas no artigo 3.º.

3. Cada participante tem direito, no máximo, a um prémio.

4. O funcionamento do Sorteio rege-se pelo seguinte:

a) 1ª Fase, Seleção de Finalistas. Para cada Etapa é escolhido um participante designado de Finalista. O mesmo participante pode ser escolhido como Finalista em Etapas diferentes. O processo de escolha de um Finalista em cada Etapa segue os passos seguintes:

i. Selecionar um participante aleatoriamente considerando que a probabilidade de cada participante ser selecionado deve ser proporcional ao total de pontos obtidos pelo participante na respectiva Etapa arredondado para baixo.

ii. O passo i. deve ser repetido sucessivamente até existir um participante que tenha sido selecionado duas vezes, que é considerado o Finalista da Etapa.

b) 2ª Fase, Seleção de um Vencedor. De entre os Finalistas da 1ª Fase é selecionado um participante, designado de Vencedor, selecionado aleatoriamente de acordo com uma probabilidade de cada finalista ser escolhido proporcional ao somatório da duração dos EJT de cada Etapa. Considere-se o seguinte:

i. A duração de cada EJT é o intervalo de tempo compreendido entre o seu horário de início anunciado e o seu horário de encerramento anunciado, subtraído de interrupções que obriguem os participantes a suspender o encontro.

ii. Para efeitos desta alínea, considera-se que a Etapa bónus tem um valor para atribuição de probabilidade equivalente à média dos somatórios da duração dos EJT das etapas tradicionais.

c) 3ª Fase, Escolha de Prémio. O Vencedor selecionado na 2.ª Fase deve escolher um prémio que esteja disponível.

d) 4ª Fase, Reinício do Processo. Caso ainda existam prémios para distribuir, os pontos do Vencedor em todas as Etapas são reduzidos a zero, e o processo recomeça na alínea a).

5. Os participantes podem entregar à organização uma lista de preferências dos prémios, que é usada como primeiro critério de escolha de prémios no caso de serem selecionados Vencedores e não estejam presentes no Sorteio. Caso a lista de preferências seja insuficiente ou não tenha sido entregue, de entre as alternativas, será escolhido um prémio aleatoriamente com igual probabilidade para cada alternativa.

Artigo 18.º - Entrega de Prémios

1. Os prémios podem ser entregues em mão ou enviados por transportadora com os custos a cargo do Vencedor.

2. Prémios não reclamados até 31 de março, inclusivé, do ano seguinte ao ano da edição do Torneio, ficam à disposição da direção da RiaJoga.

Artigo 19.º - Jogador de Oiro

1. O participante com a maior soma de pontos entre todas as Etapas receberá o título de Jogador de Oiro

2. Em caso de empate, o título de Jogador de Oiro é atribuído ao participante com o menor desvio-padrão de pontos entre as Etapas tradicionais.

3. O título de Jogador de Oiro não confere nenhuma vantagem no disposto no artigo 17.º e tem como objetivo o reconhecimento do desempenho do jogador. Tal reconhecimento será imortalizado em todos os regulamentos futuros do Torneio.

4. Lista de Jogadores de Oiro:

2024 - João Garrido.

2023 - Ivan Paiva.
2022 - Ana Pereira.

Última revisão: 31 de janeiro de 2025.