



REGRAS GERAIS

Sumário

INTRODUÇÃO	2
1. REGRAS GERAIS DA RPGA	2
Campanhas e sistemas de jogo apoiados pela RPGA	2
Qualificação dos Jogadores	2
Materiais Necessários	3
Publicação de Informações dos Eventos	3
Atualização dos Documentos	3
2. RESPONSABILIDADE NOS EVENTOS	3
Responsabilidade de Conhecimento	3
Responsabilidades dos Jogadores	3
Responsabilidades dos Espectadores e da Imprensa	4
Responsabilidades dos Mestres	4
Responsabilidades dos Mestres Seniores	4
Auxiliares do Mestre Sênior	5
3. VIOLAÇÕES DAS REGRAS EM EVENTOS	5
Trapaça	5
Conduta Inadequada	5
4. SANÇÃO DOS EVENTOS	6
5. PARTICIPAÇÃO	6
6. RELATÓRIOS DOS EVENTOS	7
Prazo de Entrega do Relatório	7
Eventos Inválidos	7
APÊNDICE I: DEFINIÇÕES	7
APÊNDICE II: INFORMAÇÕES E CONTATO	7



INTRODUÇÃO

Assim como as aventuras da RPGA fornecem diversão para Mestres (ou GMs) e jogadores, as regras a seguir governam o ambiente de jogo e o destino dos personagens. Contudo, diferente das regras do jogo e das aventuras, que se concentram primariamente no jogo em si e nas ações dos personagens, estas regras abrangem a organização de eventos da RPGA e as atividades dos participantes dos seus eventos. Essas *Regras Gerais* foram desenvolvidas para ajudar a sustentar uma realização justa e consistente de jogos ao redor do mundo, em todos os sistemas sancionados e apoiados pela RPGA. As *Regras Gerais* se aplicam a todos os jogos, somadas às regras específicas de cada campanha (como a *Living Greyhawk*) ou sistema de jogo (como *Dungeons & Dragons*). De forma a manter este sistema de eventos diversificado e amplo, os membros da RPGA devem seguir tanto as *Regras Gerais* quanto o espírito na qual elas foram criadas. Os jogadores que desrespeitarem qualquer seção das *Regras Gerais* da RPGA ou as regras apropriadas de cada campanha estarão sujeitos às punições pertinentes contidas no *Guia de Penalidades* e análise posterior da organização.

1. REGRAS GERAIS DA RPGA

Campanhas e Sistemas de Jogo

apoiados pela RPGA

As campanhas e sistemas de jogo a seguir são apoiados pelas regras deste documento:

- DUNGEONS & DRAGONS
- Campanhas de DUNGEONS & DRAGONS
- DUNGEONS & DRAGONS: *Living Greyhawk*
- DUNGEONS & DRAGONS: *Living City*
- *Star Wars Living Force*
- *Star Wars Roleplaying Game*
- d20 MODERN Roleplaying Game
- CALL OF CTHULHU d20 SYSTEM Roleplaying Game
- Outros jogos baseados no Sistema d20 (incluem os jogos produzidos por outras empresas que utilizam o sistema de regras d20 ou que produzem material licenciado de D&D)

A RPGA gera regras padronizadas para a maior parte dos jogos e campanhas indicadas acima, e cada evento sancionado pela RPGA deve seguir tanto as *Regras Gerais* quanto as regras apropriadas do sistema de jogo ou da campanha. Caso não conheça as regras pertinentes a um jogo ou campanha, visite o site da RPGA em www.wizards.com/rpga e obtenha a cópia mais atualizada dessas regras.

Qualificação dos Jogadores

Qualquer pessoa está qualificada a participar como jogador em um evento sancionado pela RPGA, com as seguintes exceções:

- Jogadores e Mestres atualmente suspensos pela RPGA e/ou DCI.
- Empregados da WIZARDS OF THE COAST, INC. ou da HASBRO INC. em qualquer sessão que ofereça premiação ou que utilize uma aventura da qual eles possam ter conhecimento prévio do conteúdo. “Conhecimento prévio” inclui, mas não está limitado a, desenvolvimento, edição e testes.
- Ex-funcionários da WIZARDS OF THE COAST, INC. ou da HASBRO INC. (com prazo mínimo de trinta dias desde sua demissão de qualquer uma destas empresas) em qualquer sessão que ofereça premiação ou que utilize uma aventura da qual eles possam ter conhecimento prévio do conteúdo. “Conhecimento prévio” inclui, mas não está limitado a, desenvolvimento, edição, cartografia e testes.
- Empregados de companhias associadas que produzem material do Sistema d20 e são responsáveis pela organização de jogos não podem participar em jogos sancionados pela RPGA nas campanhas ou sessões que utilizam as aventuras de seus próprios jogos se tiverem conhecimento prévio do seu conteúdo. “Conhecimento prévio” inclui, mas não está limitado a, desenvolvimento, edição, cartografia e testes.
- A equipe sênior de qualquer campanha ou programa *Living*™ não pode participar de qualquer sessão que utilize as aventuras daquela campanha ou programa. Por exemplo, os membros do Círculo de *Living Greyhawk* não podem participar de aventuras de *Living Greyhawk* em eventos sancionados pela RPGA; os membros do Conselho de *Living Force* não podem participar de aventuras de *Living Force* em eventos sancionados pela RPGA e os membros da Gen Con Open Team não podem participar da aventura Gen Con Open nos eventos sancionados pela RPGA, embora possam (e sejam estimulados a) a participar dessas aventuras durante a fase de testes.
- Os jogadores de teste, editores, revisores, cartógrafos e escritores das aventuras usadas pela RPGA não podem participar destas aventuras em eventos sancionados pela RPGA, embora possam (e sejam estimulados a) participar dessas aventuras durante a fase de testes.
- Um Mestre sênior pode jogar a aventura que ele encomendou para eventos maiores (em eventos como convenções e dias de jogo) até, e incluindo, o último dia em que o evento está agendado, supondo que o Mestre não tenha qualquer conhecimento anterior sobre a aventura. Para os eventos de jogos em casa, o Mestre não tem autorização

para participar de uma aventura agendada para o dia em que o evento está sancionado e a aventura foi baixada.

- Os Mestres que já conduziram uma aventura anteriormente não podem participar da mesma aventura como jogadores. Os Mestres que foram escalados para conduzir uma aventura e receberam esta aventura em qualquer formato (impresso ou eletrônico) não podem participar como jogador da mesma, não importa se a aventura foi conduzida por ele ou não. A exceção a esta regra envolve as aventuras da *Dungeon Magazine* publicadas para os eventos de jogos em casa. Os assinantes da revista não estão impossibilitados de participar dessas aventuras, somente os jogadores que leram ou já participaram da aventura que o Mestre foi escalado para conduzir. Existe outra exceção a esta regra, que envolve os Mestres seniores de eventos maiores (descrita acima).
- Os jogadores não podem participar da mesma aventura diversas vezes, mesmo que seja com personagens diferentes.

Qualquer pessoa está qualificada a participar como Mestre em um evento sancionado pela RPGA, com a seguinte exceção:

- Jogadores e Mestres atualmente suspensos pela RPGA e/ou DCI.

Materiais Necessários

Um jogador tem que apresentar os seguintes materiais para participar de um evento sancionado pela RPGA:

- Materiais visíveis e confiáveis para manter, registrar e arbitrar o jogo, de acordo com o sistema e/ou campanha no qual pretende participar. Isto normalmente inclui, mas não está limitado a: os dados apropriados, os livros de regras necessários, material com regras adicionais específicas para o personagem, uma planilha de personagem adequada, uma miniatura ou marcador para representar o personagem, papel e lápis ou caneta.
- Um número único e válido da RPGA, registrado em nome do participante.

Observação: Um jogador novo deve se registrar na RPGA antes ou durante seu primeiro evento sancionado pela organização. Qualquer jogador só pode ter um único número da RPGA. Os Mestres têm que denunciar qualquer jogador que utilize mais de um número de inscrição da RPGA. Se um jogador descobrir que possui ou recebeu diversos números de registro na organização, ele deve contatar a RPGA através do e-mail rpgahq@wizards.com e retificar imediatamente a situação.

- Quaisquer materiais exigidos especificamente para ingressar ou participar de um jogo ou campanha. Por exemplo, o jogador deve apresentar

um personagem criado anteriormente para ingressar em uma Campanha de DUNGEONS & DRAGONS ou em um jogo de *Living Greyhawk*.

Publicação de Informações dos Eventos

A WIZARDS OF THE COAST, INC. se reserva ao direito de publicar informações sobre o evento, incluindo, mas não limitada a: informações sobre os personagens ou experiências em jogo, resultados de torneios, acontecimentos do evento, assim como transcrições ou reproduções em vídeo de qualquer evento sancionado da RPGA, a qualquer momento, inclusive durante o próprio. Os Mestres seniores e/ou outros oficiais do evento indicados pela RPGA também têm permissão para publicar essas informações.

A WIZARDS OF THE COAST, INC. se reserva ao direito de publicar, ou tornar público de outra forma, informações sobre o status dos membros da RPGA, como anúncios de suspensões ou penalidades.

Atualização dos Documentos

A WIZARDS OF THE COAST, INC. se reserva ao direito de alterar estas regras, assim como o direito de interpretar, modificar, esclarecer ou indicar de outra forma quaisquer mudanças oficiais a estas regras, com ou sem aviso prévio.

As versões atualizadas destas regras serão disponibilizadas em www.wizards.com/rpga.

2. RESPONSABILIDADE NOS EVENTOS

Responsabilidade de Conhecimento

Os jogadores e Mestres que participarem dos eventos sancionados pela RPGA têm a responsabilidade de conhecer e seguir a versão mais atual das *Regras Gerais* da RPGA e quaisquer outros documentos reguladores aplicáveis, incluindo qualquer regra de jogo do sistema ou campanha pertinente.

Responsabilidades dos Jogadores

Os jogadores devem seguir a interpretação das regras e as linhas gerais de conduta indicadas pela RPGA, o Mestre sênior do evento, e outros oficiais do evento indicados pela organização.

Os jogadores devem se comportar de maneira educada e esportiva durante todo o evento.

Os jogadores que discutirem com o Mestre de uma sessão, com o Mestre sênior ou qualquer oficial do evento indicado pela RPGA estarão sujeitos às penalidades adequadas, contidas no *Guia de Penalidades* da organização.

Qualquer jogador suspenso que participar de um evento sancionado pela RPGA durante a validade da

suspensão estará sujeito a penalidades adicionais, conforme descrito no *Guia de Penalidades* da organização.

O jogador é responsável por manter um registro fidedigno das aventuras publicadas ou aprovadas pela RPGA das quais participou. Se houver anormalidades na história de pontos de um jogador, ele deve imediatamente contatar o Mestre sênior do(s) evento(s) em questão e solicitar que o Mestre sênior entre em contato com o Coordenador de Sancionamento da RPGA em rpgasanctioning@wizards.com, munido das informações necessárias para retificar qualquer e todas as anormalidades.

O jogador deve oferecer informação e assistência a qualquer Mestre ou oficial de evento indicado pela RPGA que estiver recolhendo informações sobre a denúncia de um incidente.

Responsabilidades dos

Espectadores e da Imprensa

Exceto quando houver permissão direta do Mestre, os espectadores devem se manter em silêncio e não podem se comunicar de qualquer forma com os jogadores enquanto uma aventura estiver em andamento. É possível proibir o acesso de qualquer espectador a uma sessão de jogo, se este espectador estiver atrapalhando o andamento da sessão. Essas solicitações devem ser dirigidas ao Mestre da sessão, que fará uma solicitação formal ao espectador.

Os espectadores e membros da imprensa que acreditarem que presenciaram violações dessas regras, de qualquer outra regra da RPGA ou de regras relevantes do jogo, devem informar um Mestre ou outro oficial do evento indicado pela RPGA, com detalhes sobre a ocorrência da infração, mas sem interferir com o andamento da sessão.

Responsabilidades dos Mestres

Os Mestres são responsáveis por fornecer interpretações justas e imparciais das regras, além de manter uma experiência divertida e fidedigna à aventura publicada ou preparada. O Mestre também tem a obrigação de auxiliar o Mestre sênior e outros oficiais do evento para assegurar uma realização tranquila do evento. Os Mestres devem tomar atitudes para resolver quaisquer infrações das regras (seja das *Regras Gerais* ou das regras específicas do jogo) que presenciem ou que lhes sejam relatadas.

O Mestre deve estar preparado para as aventuras que ele conduzirá. Isso inclui ter os dados, canetas, lápis e livros de regras que ele usará na sessão, e um tabuleiro com marcadores, miniaturas ou outro método de registrar o combate durante o jogo. O Mestre é obrigado a assegurar que está totalmente familiarizado com a(s) aventura(s) que irá conduzir.

Se um Mestre sênior específico regularmente não oferece um tempo de preparação adequado para os Mestres de sessão, estes Mestres devem relatar a situação para o Gerente de Programação dos Mestres em rpgagm@wizards.com.

Embora seja aconselhável, o Mestre não precisa ser um Mestre certificado pela RPGA para conduzir uma sessão. Entretanto, somente os Mestres certificados podem sancionar eventos com a RPGA, portanto ao menos o Mestre sênior deve possuir a certificação da organização. Para obter informações sobre o processo de se tornar um Mestre certificado pela RPGA, favor realizar o teste online de Mestre Nível Arauto em www.wizards.com/rpga. Para encontrar um Mestre certificado de Nível Avatar ou Nível Paragon na sua região e progredir em sua classificação como Mestre, favor entrar em contato com o Gerente de Programação dos Mestres em rpgagm@wizards.com.

Qualquer Mestre suspenso que participar de um evento sancionado pela RPGA durante a validade da suspensão estará sujeito a penalidades adicionais, conforme descrito no *Guia de Penalidades* da organização.

O Mestre deve estar preparado para relatar ao Mestre sênior qualquer incidente que ocorrer durante o jogo na primeira oportunidade adequada que houver depois do incidente.

O Mestre deve oferecer informação e assistência a qualquer outro Mestre, ao Mestre sênior ou qualquer oficial de evento indicado pela RPGA que estiver recolhendo informações sobre a denúncia de um incidente.

Responsabilidades dos Mestres Seniores

Um Mestre sênior é um Mestre que atua como o coordenador oficial da RPGA para uma convenção sancionada ou dia de jogo, ou ainda o único Mestre para um evento de jogo em casa.

O Mestre sênior tem que ser certificado como um Mestre Nível Arauto pela RPGA, no mínimo.

As responsabilidades do Mestre sênior incluem coordenar a organização, julgar disputas, interpretar regras e aventuras, aplicar penalidades e tomar outras decisões oficiais no evento sob sua responsabilidade. Para os jogos em casa, o Mestre sênior também é responsável por encomendar ou criar suas próprias aventuras e sancioná-las com a RPGA antes de conduzi-las. O Mestre sênior indica qualquer quantidade de outros Mestres para auxiliá-lo na realização de suas obrigações e para executar outras tarefas que ele julgue necessárias. Estes Mestres são chamados de Auxiliares do Mestre sênior. O Mestre sênior é responsável por relatar todas as advertências aplicadas em um evento diretamente para a RPGA, com um prazo máximo de 8 (oito) dias a contar do término do evento.

O Mestre sênior de um evento é a autoridade final para qualquer atividade sancionada pela RPGA que ocorrer no evento (veja Responsabilidades do

3. VIOLAÇÕES DAS REGRAS EM EVENTOS

Mestre). Suas responsabilidades no evento incluem, mas não estão limitadas, a:

- Fornecer todos os materiais necessários para conduzir adequadamente cada aventura (por exemplo, cópias impressas das planilhas de registro de mesas).
- Fornecer as aventuras aos Mestres com antecedência, para assegurar que eles terão tempo de se preparar para conduzir aquela aventura.
- Relatar à RPGA todos os resultados das sessões de todas as aventuras num prazo máximo de 8 (oito) dias, a contar da conclusão do evento.
- Selecionar uma equipe adequada e em número suficiente para o evento (incluindo pessoal de administração, Mestres auxiliares e Mestres de sessão para o evento).
- Assegurar que existe espaço suficiente para a realização de todas as sessões de jogo planejadas.
- Assegurar que há formulários de registro na RPGA suficientes para todos os novos jogadores.
- Coletar as informações sobre os jogadores, Mestres e espectadores (se aplicável) em todas as infrações relatadas.
- Enviar informações sobre os incidentes para o Quartel General da RPGA (RPGA HQ), usando os formulários adequados, dentro de 8 (oito) dias do término do evento, via fax ou correio.
- Auxiliar o RPGA HQ a obter e enviar informações adicionais sobre um incidente relatado.

Os Mestres seniores devem ter pelo menos 18 anos.

Para realizar convenções ou dias de jogo que exijam o auxílio de um Mestre sênior certificado, entre em contato com o Gerente de Programação dos Mestres em rpgagn@wizards.com.

Visite o site da RPGA (www.wizards.com/rpga) para obter mais informações sobre os pré-requisitos do apoio da RPGA para aventuras criadas pessoalmente ou aventuras criadas por outras empresas de jogo que utilizem as regras do Sistema D20.

Reclamações e Auxiliares do Mestre Sênior

Se um jogador discordar de uma decisão de um Mestre, ele tem liberdade para reclamar da decisão ou da situação com o Mestre sênior do evento ou com o representante apropriado, indicado pelo Mestre sênior para lidar com essas reclamações, chamado de Auxiliar do Mestre sênior. Os Auxiliares devem ser Mestres de Nível Arauto ou superior. O Mestre sênior ou Auxiliar tem permissão para descartar ou corrigir a decisão do Mestre, mas deve fazê-lo somente com boas justificativas, como o desconhecimento de uma regra por parte do Mestre da sessão. Um jogador não poderá apelar para o Mestre sênior ou Auxiliar enquanto o Mestre da sessão não declarar sua decisão inicial. As decisões do Mestre sênior (ou do Auxiliar indicado) são definitivas.

Trapaça

Qualquer tipo de trapaça não será tolerado. O Mestre sênior analisará todas as alegações de trapaça e, se concluir que o jogador está agindo de má fé, aplicará a punição adequada com base no *Guia de Penalidades* da RPGA. Ele deve relatar todos os incidentes diretamente para a RPGA, com um prazo máximo de 8 (oito) dias a contar do término do evento, usando os formulários pertinentes. Todas as advertências e expulsões (consulte o *Guia de Penalidades*) estão sujeitas a análise posterior pela RPGA e punições adicionais podem ser aplicadas, conforme o caso.

“Trapaça” inclui, mas não está limitada, às seguintes atividades intencionais:

- Manipulação de jogadas de dados e informações deliberadamente errôneas dos resultados dessas jogadas.
- Relatos de informações falsas relacionadas ao personagem ou cálculo errôneo proposital do registro de pontos de vida, cargas de itens e outros recursos de um personagem gerenciados por seu controlador.
- Uso intencional de documentos de jogo falsos, incluindo certificados de personagens e itens, e outros documentos especiais emitidos pela RPGA para uso com um personagem.
- Distorcer as regras para assegurar vantagens.
- Utilizar mais pontos de criação de personagem do que o valor especificado pelas regras de campanha pertinentes.
- Registrar mais equipamentos do que o máximo permitido, conforme a riqueza do personagem.
- Não registrar deliberadamente as dívidas, falecimento ou perda de níveis do personagem.
- Fornecer informações falsas ou incorretas para um Mestre ou oficial de evento.
- Indisposição proposital de aplicar e registrar os modificadores de jogo e/ou efeitos relacionados a um personagem específico durante uma sessão de jogo.

Conduta Inadequada

Uma conduta inadequada ou anti-desportiva é inaceitável e não será tolerada em qualquer ocasião. Os Mestres, jogadores, visitantes e oficiais de evento devem se comportar de forma polida, respeitável e educada. Além disso, os jogadores que usarem palavras de baixo calão, discutirem ou agirem de modo beligerante em relação aos oficiais do evento, outros jogadores, ou ainda incomodarem os visitantes, Mestres, oficiais ou outros jogadores estarão sujeitos às punições adequadas contidas no *Guia de Penalidades* e serão analisados posteriormente pela RPGA e podem sofrer punições adicionais.

Um *Formulário de Relato de Infração de Jogador* é fornecido para preencher todos os relatórios e comentários direcionados ao QG da RPGA relacionados a quaisquer incidentes. Lembre-se que esse formulário não é usado para decisões de jogo (como o falecimento de personagens, por exemplo) e que o julgamento do Mestre no evento é definitivo. O formulário é fornecido para recolher os comentários e opiniões oficiais dos jogadores sobre a infração registrada de um indivíduo e possibilitar punições subseqüentes aplicadas pela RPGA.

Por favor envie todos os relatórios para o e-mail **rpagn@wizards.com** ou pelo correio para Gerente de Eventos da RPGA, Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP, CEP 01539-000.

4. SANÇÃO DOS EVENTOS

Todos os participantes devem seguir as regras desta seção para sancionar eventos com a RPGA. A associação se reserva ao direito de cancelar a sanção para qualquer evento, a qualquer momento. Todos os participantes que desejam sancionar eventos com a RPGA devem ser Mestres Nível Arauto e terem pelo menos 18 anos completos.

Um pedido de sanção deve ser realizado por meio do website da RPGA com pelo menos 14 dias de antecedência. Não são permitidas sanções de eventos posteriores ou retroativas.

O Mestre sênior do evento tem que fornecer a data correta, informações sobre o local e o tipo de evento que ele pretende sancionar. Um Mestre sênior que forneça informações falsas estará sujeito às punições descritas no *Guia de Penalidades* da RPGA.

O Mestre sênior define o tipo de evento solicitado com base em uma análise razoável do local do evento e uma previsão da quantidade de participantes que estarão presentes. Existem três tipos de eventos disponíveis: convenções, dias de jogo e jogos em casa. A seguir, apresentamos as regras e a expectativa de participantes de cada tipo.

Convenções: As convenções são eventos públicos que normalmente abrangem vários dias (máximo de 4 dias). Esses eventos são abertos ao público e são divulgados no Calendário de Eventos da RPGA. É possível solicitar até 6 aventuras para cada dia de convenção (máximo de 24 aventuras para uma convenção de quatro dias). Solicite uma convenção quando a expectativa for igual ou superior a 25 sessões de jogo.

Dias de Jogo: Os dias de jogo são eventos que ocorrem em um único dia. Eles são abertos ao público e são divulgados no Calendário de Eventos da RPGA. É possível solicitar até 5 aventuras para um dia de jogo. Solicite um dia de jogo quando a expectativa for de conduzir entre 6 e 24 sessões de jogo.

Jogos em Casa: Os jogos em casa são eventos de um único dia, conduzidas na casa do solicitante ou em outro ambiente particular. Esses eventos não são divulgados no Calendário de Eventos da RPGA. É possível solicitar até 2 aventuras para um jogo em casa, embora o solicitante seja capaz de conduzir diversas sessões subseqüentes destes eventos. O jogo em casa é o único evento sancionado que permite ao Mestre conduzir aventuras da revista *Dungeon* e de uma campanha pessoal.

O Mestre sênior, enquanto estiver sancionando seu próprio evento, pode solicitar qualquer aventura específica disponível para o seu nível de Mestre que constar no website da RPGA, e poderá adicionar aventuras normalmente ao evento até 14 dias antes da ocorrência do evento. As aventuras usadas no evento que não foram solicitadas pelo Mestre sênior não farão parte do evento sancionado pela RPGA.

Algumas vezes, o Mestre sênior pode solicitar aventuras substitutivas (como no caso das aventuras regionais e meta-regionais de *Living Greyhawk* e dos eventos interativos); é responsabilidade do Mestre sênior confirmar a disponibilidade da aventura pertinente ou da interatividade desejada com a equipe apropriada da campanha. Essas aventuras são adicionadas e divulgadas por conta e risco do Mestre sênior do evento, pois esses jogos são mais flexíveis e sua agenda de produção é mais propensa a sofrer alterações.

As aventuras regionais e meta-regionais de *Living Greyhawk* não podem ser usadas fora dos limites de sua região física, a menos que o QG da RPGA aprove uma sessão especial como parte do evento (como na convenção *WINTER FANTASY™* e na *GEN CON© EUROPA: SESSÕES ABERTAS*).

5. PARTICIPAÇÃO

A RPGA exige um mínimo de 4 (quatro) jogadores por sessão e permite um máximo de 6 (seis). Todos os jogadores participantes devem ser membros da RPGA até o final da sessão, com números de inscrição válidos. As sessões que não possuam membros suficientes da RPGA para atender à exigência mínima serão desconsideradas. O relatório de pelo menos 1 (uma) sessão para cada aventura usada no evento deve ser entregue à RPGA. Não há uma quantidade máxima de sessões para cada aventura solicitada.

6. RELATÓRIOS DOS EVENTOS

O recebimento de relatórios de eventos de uma forma correta e dentro do prazo é fundamental para os registros precisos e atualizados da RPGA. Os Mestres seniores devem obedecer às regras descritas nesta seção para preencher e entregar seus relatórios.

Prazo de Entrega do Relatório

Os relatórios dos eventos devem ser entregues num prazo de 8 (oito) dias, a contar da conclusão do evento, para a RPGA. Os relatórios que não forem recebidos no prazo indicado acima serão considerados “atrasados”. Os jogos em casa que estiverem atrasados serão automaticamente desconsiderados pela Base de Dados de Eventos da RPGA. Os demais eventos atrasados (dias de jogo e convenções) serão incluídos na base de dados como “pendentes”. Os Mestres, de qualquer nível, com relatórios atrasados ou pendentes podem perder o direito de sancionar outros eventos no futuro.

Eventos Inválidos

Os resultados dos jogadores nos eventos ou sessões que foram desconsiderados não são inclusos nos seus registros da RPGA, nem acumulados no programa D&D PLAYER REWARDS™.

A RPGA se reserva ao direito de invalidar os resultados e relatórios de quaisquer eventos ou sessões sancionados pela associação, por qualquer motivo, embora somente o faça quando houver resultados fraudulentos, ou incorretos e irreparáveis, relatados pelo organizador ou Mestre sênior. Além disso, a RPGA se reserva ao direito de invalidar qualquer evento sancionado cujo relatório não for recebido no prazo máximo de 8 (oito) dias, a contar da conclusão do evento sancionado.

APÊNDICE I: DEFINIÇÕES

Aventura: O cenário de jogo pré-estabelecido usado pelo grupo de jogadores durante a sessão. As aventuras sancionadas pela RPGA muitas vezes possuem várias partes distintas (chamadas de rodadas da aventura), que compõem a aventura completa e que, por sua vez, são jogadas em diversas sessões diferentes.

Campanha: Um ambiente que foi elaborado para o jogador criar seu próprio personagem. Conforme participa das aventuras, o jogador desenvolve o mesmo personagem ou conceito de personagem usando as diretrizes (muitas vezes chamadas de “padrões de campanha”) estabelecidas pela campanha específica ou pelas regras daquele jogo.

Convenção: Uma convenção é um evento que abrange entre um e quatro dias, normalmente utilizando diversas aventuras, muitos horários e oferece

25 ou mais sessões de jogo realizadas num mesmo local e divulgada com antecedência pelo Mestre sênior. Esses eventos são abertos ao público.

Empregado: Qualquer indivíduo que seja um empregado da Wizards of the Coast, Hasbro, Devir Livraria, entre outras companhias diretamente associadas com um sistema de jogo específico apresentado em um evento da RPGA.

Evento: Uma convenção, dia de jogo ou jogo em casa.

Dia de Jogo: Um evento de um único dia, realizado em um único local, e divulgado com antecedência pelo Mestre sênior. Esses eventos públicos são realizados em um ou mais horários, usam diversas aventuras e oferecem entre 2 e 24 sessões.

Mestre: A pessoa que conduz a aventura para os jogadores durante o evento.

Jogo em Casa: Um jogo particular que ocorre na residência do Mestre sênior ou outro lugar privativo selecionado por ele.

Horário: Um período de cinco horas (quatro horas de jogo e uma hora de preparação inicial, pausas necessárias no jogo e preenchimento de relatórios), usado para conduzir uma aventura da RPGA. Com frequência, as convenções e os dias de jogo têm vários horários.

Sessão: A condução de um jogo por um Mestre e entre 4 (quatro) e 6 (seis) jogadores em um único evento.

APÊNDICE II: INFORMAÇÕES E CONTATO

Website da RPGA (em inglês):

www.wizards.com/rpga

E-mail:

rpgahq@wizards.com

Fone da Representante no Brasil:

Devir Livraria: 2127- 8787 - horário comercial

Serviço de Atendimento ao Cliente (ligação gratuita):
0800 726 7786

E-mails dos representantes nacionais:

caco@devir.com.br (Eventos), otavio@devir.com.br (Importações e aventuras), d3@devir.com.br (editor da linha D&D)

Endereço da Representante no Brasil:

Rua Teodureto Souto, 642 - Cambuci - São Paulo - SP,
CEP 01539-000