

CATAN

DEVIR
C h i l e

CAMPEONATO CONTINENTAL SUDAMERICANO DE CATAN 2015

1. Normas Generales

1.1 Árbitros:

1.1.1 El torneo estará coordinado por al menos un árbitro debidamente identificados.

1.1.2 Si surge algún problema de reglas o de otro tipo en alguna mesa, los jugadores deben llamar de inmediato a un árbitro. La decisión del árbitro será definitiva y los jugadores deben aceptarla. Si alguna regla se incumple, pero no se denuncia en su momento, no es posible hacerlo a posterioridad y los jugadores deberán tomar lo ocurrido como situación normal y aceptar el resultado final de la partida.

1.1.3 Si un jugador cree que se comete algún error de reglas, o jugada ilegal, o fallo en la anotación del resultado final, debe informar a un árbitro de inmediato. Una vez que los resultados han sido escritos y firmados en su plantilla correspondiente, no se admitirán protestas. Si un jugador no quiere firmar el resultado de una partida, se debe informar a un árbitro que tomará la decisión final sobre el resultado.

1.1.4 Los árbitros podrán descalificar del torneo a cualquier persona que incumpla las reglas de forma intencionada, ya sea con propósito de ganar la partida, favorecer la victoria de otro jugador, o perturbar el normal desarrollo de la partida.

1.2 Formato del torneo:

1.2.1 En cualquier partida se puede imponer un límite de tiempo a la duración del turno de cada jugador. Caso de necesidad, este tiempo por turno será de 3 minutos. Las partidas finalizarán cuando un jugador alcance los 10 puntos, pero por cuestiones de tiempo una partida puede ser finalizada con anterioridad, previo aviso a los jugadores.

1.2.2 Las rondas que se realizarán en el torneo dependerán de la cantidad de personas que se inscriban previamente a este. El formato será el siguiente:

Cantidad de jugadores	Rondas clasificatorias	Top
4	1	-
6 - 8	2	-
9 - 16	3	4
17 - 24	4	8
25 - 32	4	8
33 - 64	4	16

1.2.3 Cada persona jugará tantas partidas o rondas clasificatorias según se estipule al inicio del torneo, los mejores jugadores clasificarán para jugar una ronda final. Todas las partidas de las rondas clasificatorias se jugarán con el juego básico de CATAN, con un tablero predeterminado por la organización igual en todas las mesas en cada ronda. En la final se podrán usar extensiones, escenarios especiales o el juego básico según determine la organización. Cada ronda deberá durar 70 minutos.

1.2.4 Cada jugador tendrá asignada su mesa al azar en la primera partida, el resto serán emparejadas por mejor desempeño. Se asignará también en cada partida en qué posición comenzará.

1.2.5 Los jugadores mejor clasificados en las rondas previas se clasificarán para jugar las mesas finales.

1.2.6 Los jugadores con mayor puntuación llegarán a las finales. Describimos a continuación de qué forma se distribuirán con un ejemplo de Top 16, sin embargo, las finales se determinarán según la cantidad de jugadores descrito en el punto 1.2.2. De igual forma el jugador que haya pasado con más puntos en cada mesa podrá decidir en qué posición comenzará:

Mesa	Jugadores
1	1, 8, 9, 16
2	2, 7, 10, 15
3	3, 6, 11, 14
4	4, 5, 12, 13

1.2.7 En un Top 16 los cuatro ganadores de cada mesa pasarán a la final, en un Top 8 serán los mejores dos jugadores en cada mesa. De nuevo se elegirán posiciones para empezar el juego de acuerdo al ranking en rondas clasificatorias.

1.2.8 En caso de un número menor de participantes se realizarán menos mesas finales dependiendo del número de asistentes. Si un jugador no se presenta a la final, su cupo no se cederá a ningún jugador.

1.3 Puntos:

1.3.1 En las rondas preliminares, la clasificación se hará en base al número de victorias. El jugador que gane la partida recibirá 1 punto y el resto 0 puntos.

1.3.2 En caso de empate en la clasificación, se tendrá en cuenta la suma total de puntos hechos por el jugador en cada partida.

1.3.3 En caso de que el empate persista, el segundo criterio de desempate será la suma del porcentaje de puntos de victoria adquiridos durante las rondas clasificatorias. En caso de aun mantener un empate se seleccionará de forma aleatoria (lanzar un dado).

1.4 Responsabilidades de los jugadores y material:

1.4.1 Los árbitros decidirán la disposición de los tableros de juego, que serán los mismos para todas las mesas en cada ronda.

1.4.2 Todos los componentes deben permanecer claramente visibles sobre la mesa. Especialmente la mano de cartas de recursos y de desarrollo de cada jugador deben estar siempre claramente visibles sobre la mesa.

1.4.3 En todas las partidas (con la posible excepción de la final), el jugador inicial es el responsable de repartir y recibir todas las cartas. Deberá expresar con claridad cuándo toma cartas para sí mismo o cuando las juega. Por acuerdo común, los jugadores de una partida pueden acordar manejar entre todas las cartas o disponer de varias pilas de cartas más fácilmente accesibles. En caso de discusión, el jugador inicial volverá a ser único responsable del manejo de las cartas.

1.4.4 Las cartas de desarrollo nuevas adquiridas en un turno deben mantenerse bien separadas de las cartas previamente ya en la mano (que sí se pueden jugar en ese turno). Si esto no se respeta o las cartas se mezclan, el jugador pierde su posible derecho a jugar una carta de desarrollo ese turno.

1.4.5 Los jugadores deben comprobar al principio de la partida que disponen de todos los materiales (5 poblados, 4 ciudades, 15 caminos). Además, el jugador inicial debe controlar que hay 25 cartas de desarrollo y 19 de cartas de cada tipo de recurso.

2. Reglas suplementarias y adicionales:

Algunas de las siguientes reglas son aclaraciones a situaciones que pueden ser confusas, otras son normas especiales de torneo que siempre tendrán prioridad si hay algún conflicto con las reglas normales.

2.1 El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador le pase los dados. Antes de tirar los dados es posible jugar una carta de desarrollo.

2.2 No se puede construir un camino al otro lado de un poblado o ciudad rival.

2.3 Un jugador puede construir un poblado y convertirlo en ciudad en un mismo turno. Pero para hacer esto ha de disponer de algún poblado (no tener los cinco ya colocados en el tablero anteriormente).

2.4 Si se adquiere una carta de desarrollo con 1 punto de victoria, que provoca que se gane la partida, se puede revelar en el momento de haberla comprado, levantando a la vez otras posibles cartas de punto de victoria adquiridas anteriormente. Esto solo es posible con una carta de punto de victoria, no con cualquier otro tipo de carta (aunque ésta también provocase el fin de la partida), y en este caso deberá esperar a su próximo turno.

2.5 No hay diferencia entre la fase de comercio y de construcción.

2.6 Un puerto puede ser usado desde el mismo momento que se construye.

2.7 Un jugador gana si alcanza 10 o más puntos en su turno (Para la clasificación se contabilizará como 10 aunque haya obtenido más). Si un jugador tiene 10 puntos pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de punto de victoria bocabajo se contabilizan al final de la partida.

2.8 Si no hay cartas de recurso de un tipo disponibles para todos los jugadores que las hayan obtenido en un turno, nadie recibe cartas de ese tipo.

2.9 El "Ladrón" entra en juego desde el principio de la partida. Durante la partida, el ladrón puede volver al desierto (en la infrecuente circunstancia que eso interese al jugador que lo mueve).

2.10 Los dados deben lanzarse sobre la mesa. Si uno de ellos se cae de la mesa, deberá ser relanzado sólo ese dado. Si algún dado queda apoyado sobre la mesa en algún objeto o componente, se debe retirar el objeto para hacer caer el dado hacía el lado que suponga menor recorrido.

2.11 Durante la partida el público asistente no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.

2.12 Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.

2.13 La forma de determinar quién es el jugador inicial es la siguiente: todos los jugadores lanzan un dado, el jugador con el mayor resultado deberá comenzar la fase de fundación, vale decir de colocar su primer pueblo.

3. Premios:

3.1 Los premios establecidos para el Campeonato Sudamericano de Catan 2015 para las personas mejor clasificadas son:

Primer Lugar: Una invitación para el Mundial de Catan 2016, un pasaje pagado al lugar donde se celebrará el Mundial de Catan 2016; y un Catan de Edición 15° Aniversario en español.

Segundo Lugar: Un Catan Básico, un Catan: Ciudades y Caballeros, un Catan: Navegantes, un Catan: Mercaderes y Barbaros, un Catan: Edición de Viaje.

Tercer y Cuarto Lugar: Un Catan Básico y un Catan Edición de Viaje.

Quinto al Octavo Lugar: Un Catan: Piratas y Exploradores.

Noveno al Doceavo Lugar: Un Catan Navegantes.

Onceavo al Decimosexto Lugar: Un Catan Mercaderes y Bárbaros.

Entre las personas que no hayan estado en el top 16 se sortearán 2 copias de Catan: Básico y 1 Catan de Viaje.

Los premios serán entregados al finalizar el Campeonato.