

BASES DEL TORNEO DE CATÁN

Inscripciones: Se anotarán por estricto orden de llegada al siguiente formulario:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdfRMWQj96YyXq_vlLvUBGis7DjR7hbxRk2AKf5FTocdvZw/viewform.

Para la celebración del torneo se fijan un mínimo de 8 participantes y un máximo de 40. En caso de que no haya suficientes participantes, se comunicará la cancelación del torneo a los inscritos. Asimismo, si hubiera exceso de inscritos, se comunicará a los interesados por si quieren acudir permaneciendo en lista de espera.

Coste: 5,00 €. Todos los beneficios se destinarán a la Marató de TV3. El precio incluye el acceso a la ludoteca del evento durante toda la jornada.

Fecha: Domingo 17 de diciembre de 2023

Hora: Comienzo a las 16:00h. CON PUNTUALIDAD.

Lugar: Lleialtat Santsenca. Carrer Olzinelles, 31. Barcelona

Premios: El ganador será obsequiado con 1 juego "Cometas" y el segundo clasificado con un juego "Catan, el juego de cartas", ambos por cortesía de DEVIR.

Desarrollo: Todos los inscritos jugarán una ronda preliminar de 3 partidas, que se puntuarán de acuerdo con el criterio de puntuación desarrollado más adelante, pasando los 4 jugadores que hayan obtenido mejores resultados a una final.

Dependiendo del número de jugadores se distribuirán de la manera más equitativa posible para jugar partidas de 4 jugadores, aunque podría darse el caso que se produzcan partidas de 3 jugadores.

En la medida de lo posible se evitará que jugadores que se conozcan o hayan venido juntos, jueguen en la misma mesa en esta fase.

Se jugarán 3 partidas de 50 minutos máximos de duración. Si alguna partida ha de terminarse antes de que un jugador gane, se jugará una última ronda en el momento de cumplirse el tiempo acabando en el último jugador.

La agrupación de la primera partida de la ronda preliminar será aleatoria.

La agrupación de las dos siguientes partidas de la ronda preliminar en función de los puntos obtenidos, es decir, los 4 primeros jugadores con los mejores puntos, luego los siguientes y así sucesivamente. Si hay más de 4 personas con los mismos puntos, se decidirá la mesa de acuerdo con los criterios de puntuación indicados más adelante.

Los 4 primeros jugadores en la clasificación después de las 3 partidas iniciales pasarán a la final.

Puntuación:

El sistema de puntuación va acorde con el puesto en el que ha quedado cada participante en cada partida:

1r puesto: 4 puntos de torneo

2º puesto: 3 puntos de torneo

3r puesto: 2 puntos de torneo

4º puesto: 1 punto de torneo

En caso de empate en la clasificación, se tendrá en cuenta la suma total de puntos de victoria obtenidos por cada jugador en cada partida disputada.

Si el criterio anterior es insuficiente para romper el empate, se considerará la media aritmética del porcentaje de puntos de victoria obtenidos en cada partida disputada.

En caso de que el empate persista, se deshará mediante sorteo aleatorio.

Una vez obtenidos los 4 clasificados, jugarán una última partida cuyo ganador obtendrá el primer premio y el segundo clasificado, el segundo premio.

Cualquier duda o reclamación sobre estas normas será atendida y decidida por un árbitro de la organización. En caso de duda o situaciones que entren en conflicto con las reglas, las decisiones del árbitro serán inapelables. La organización se reserva el derecho a modificar las normas bases del torneo en caso de necesidad.

Reglas de Torneo:

1. Reglas generales:

1.1. Árbitros:

- 1.1.1. El torneo estará coordinado por al menos dos árbitros 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. Responsabilidades de los jugadores y material:

- 1.2.1. Todas las partidas se jugarán con el juego básico de CATÁN, con una disposición de los tableros de juego, que serán los mismos para todas las mesas en cada ronda.
- 1.2.2. 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.

- 1.2.3. En todas las partidas el jugador inicial es el responsable de repartir las cartas que correspondan a los otros jugadores y de recibir todas las cartas que se devuelvan a los diferentes mazos. 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 todos las cartas o disponer de varias pilas de cartas más fácilmente accesibles. Caso de discusión, el jugador inicial volverá a ser único responsable del manejo de las cartas. Por acuerdo unánime de los finalistas, se podrá designar un árbitro para hacer de repartidor durante la final.
- 1.2.4. 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.
- 1.2.5. 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:

- 2.1. 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.
- 2.2. 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.
- 2.3. No se puede construir un camino al otro lado de un poblado o ciudad rival.
- 2.4. 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).
- 2.5. 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.
- 2.6. No hay diferencia entre la fase de comercio y de construcción.
- 2.7. Un puerto puede ser usado desde el mismo momento que se construye.
- 2.8. Un jugador gana si alcanza 10 o más puntos de victoria en su turno (Para la clasificación se contabilizará como 10 puntos de victoria, aunque haya obtenido más). Si un jugador tiene 10 puntos de victoria pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de punto de victoria boca abajo se contabilizan al final de la partida.
- 2.9. 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.
- 2.10. 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).
- 2.11. Los dados deben lanzarse sobre la mesa. Si uno de ellos se cae de la mesa o queda apoyado sobre la mesa en algún objeto o componente, este dado y únicamente este, deberá ser relanzado.

- 2.12. Durante la partida el público asistente no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.
- 2.13. No está permitida la utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.