

## II CAMPEONATO CATAN E-PAP 2014 REGLAS DEL TORNEO

### **BASES, SISTEMA Y FASE PRE-ELIMINATORIA.**

El torneo consiste en una ronda pre-eliminatória, de emparejamientos aleatorios, donde los mejores 16 jugadores se clasifican para las rondas eliminatorias siguientes. Las eliminatorias incluyen la ronda de semifinales y la final.

En caso de no superar la cifra de 16 participantes en el torneo, la Dirección determinará el número de participantes que pasan a la fase eliminatoria, si se realiza o no la ronda de semifinales y, en caso de realizarse, la composición de cada una de las mesas de esta ronda.

Si, por los motivos expuestos, la Dirección determinara variar el número de clasificados a la fase eliminatoria, así como posibles cambios en la ronda de semifinales (incluida su posible suspensión, pasando directamente a la final) será notificado a los participantes con la mayor antelación posible y siempre antes de la disputa de la última ronda de la fase pre-eliminatória. La Dirección se compromete, en la medida de lo posible a informar de estos cambios antes del comienzo del torneo.

Los emparejamientos de las mesas de la primera ronda de la fase pre-eliminatória serán aleatorios y se efectuarán mediante un programa específico. El resto de los emparejamientos, también aleatorios, se conocerán una vez acabadas las partidas de cada ronda ya que dependerán de los emparejamientos de rondas anteriores.

El número de rondas que componen la fase pre-eliminatória será, si es posible, de un mínimo de 3, este número puede variar en función del número final de participantes en el torneo, pudiendo ser conveniente aumentarlas o disminuirlas. Los criterios para determinar el número de rondas serán expuestos durante la presentación del torneo y, en último caso dependerán de la decisión de la Dirección.

Las distintas mesas (partidas) de cada una de las rondas de la fase pre-eliminatória se compondrán de 4 jugadores siempre que sea posible, si no fuera posible dividir el número total de jugadores entre cuatro, habrá un máximo de tres mesas con sólo tres jugadores en cada ronda.

Se utilizará un sistema de puntos durante la ronda pre-eliminatória de la siguiente manera: el ganador de una partida obtiene 5 puntos, el segundo, 3 puntos, el tercero, 2 puntos y el cuarto obtiene 1 punto. En caso de empate se sumarán los puntos de las posiciones de todos los jugadores que incurran en el empate y estos puntos se dividirán entre ellos (por ejemplo, tres jugadores se colocan segundos por detrás del ganador, luego cada jugador recibe dos puntos). En las mesas de tres jugadores se otorgarán 5-3-1 puntos de acuerdo a su clasificación en la partida.

Además de los puntos por posición en la partida, se recogerán los puntos totales conseguidos por cada jugador en dicha partida (puntos de victoria) ya que la suma total de los mismos actuará de criterio clarificativo en caso de producirse empate.

Finalizada la fase pre-eliminatória se determinan los 16 mejores jugadores mediante la suma de sus puntos según los criterios ya especificados. En caso de hipotético empate, la suma de los puntos de victoria obtenida por los jugadores decide. Si sigue existiendo un empate, la suma del porcentaje de los puntos ganados en sus respectivas mesas por los jugadores decidirá. En caso de que el empate persista (cosa que jamás ha ocurrido en la historia de los campeonatos de Catán en el mundo), se deshará mediante sorteo aleatorio.

Por ejemplo:

Los jugadores A y B ganan dos partidas cada uno y son terceros una vez. Ambos obtienen un total de 28 puntos de victoria. Así que el porcentaje se utiliza como desempate.

Para el jugador A éste es el cálculo de sus porcentajes:

- Juego 1: A gana por lo que tiene 10 puntos de victoria, el total en la mesa fue de 34, por lo que su porcentaje es de: 29,42%.
- Juego 2: A gana por lo que tiene 10 puntos de victoria, el total en la mesa fue de 30, por lo que su porcentaje es de: 33,34%.
- Juego 3: A es tercero con 7 puntos de victoria, el total en la mesa fue de 32, por lo que su porcentaje es de: 21,88%.

La suma de sus porcentajes es: 84,64.

Para el jugador B, éste es el cálculo de sus porcentajes:

- Juego 1: B gana por lo que tiene 10 puntos de victoria, el total en la mesa fue de 33, por lo que su porcentaje es de: 30,31%.
- Juego 2: B es tercero con 7 puntos de victoria, el total en la mesa era de 30, por lo que su porcentaje es de: 23,33%
- Juego 3: B gana por lo que tiene 10 puntos de victoria, el total en la mesa fue de 36, por lo que su porcentaje es de: 27,78%.

La suma de sus porcentajes es: 81,42.

Por lo tanto el jugador A está un puesto más alto que el jugador B.

## FASE FINAL.

Una vez finalizada la fase pre-eliminatória se pasará a la fase final con los mejores 16 jugadores. La estructura de la fase final será la siguiente:

Semifinales: Constará de 4 mesas de 4 jugadores cada una. Los jugadores que componen las mesas vendrán determinados por la posición final de cada uno en la fase pre-eliminatória, según el siguiente esquema:

- MESA 1: Los clasificados en los puestos 1º, 8º, 9º y 16º.
- MESA 2: Los clasificados en los puestos 2º, 7º, 10º y 15º.
- MESA 3: Los clasificados en los puestos 3º, 6º, 11º y 14º.
- MESA 4: Los clasificados en los puestos 4º, 5, 12º, 13º.

Los jugadores ganadores en cada una de las mesas pasarán a la final.

Para el caso de menos de 16 participantes que obligue a 4 mesas de 3 jugadores (12 clasificados para semifinales), la estructura de las mesas será la siguiente:

- MESA 1: Los clasificados en los puestos 1º, 8º, 12º.
- MESA 2: Los clasificados en los puestos 2º, 7º, 11º.
- MESA 3: Los clasificados en los puestos 3º, 6º, 10º.
- MESA 4: Los clasificados en los puestos 4º, 5, 9º.

Los jugadores ganadores en cada una de las mesas pasarán a la final.

Para el caso de menos de 12 participantes que obligue a 2 mesas de 4 jugadores (8 clasificados para semifinales), la estructura de las mesas será la siguiente:

- MESA 1: Los clasificados en los puestos 1º, 4º, 5º, 8º.
- MESA 2: Los clasificados en los puestos 2º, 3º, 6º, 7º.

Final: Será una única partida que enfrentará a los ganadores de las respectivas partidas de la ronda anterior ó en el caso de semifinales de sólo dos mesas (el último caso expuesto, para menos de 12 participantes) a los dos primeros de cada mesa.

**IMPORTANTE: En caso de empate en puntos de victoria, en cuanto al segundo o tercer puesto, para semifinales o final, éste se resolverá a favor del jugador que haya obtenido una mejor posición en la fase pre-eliminatória.**

## **NORMAS COMPLEMENTARIAS.**

Todas las partidas se jugarán el juego básico del CATAN, sin ninguna expansión, con un tablero predeterminado por la organización e igual en todas las mesas.

Para cualquier norma o incidencia no recogida en estas bases y como reglas básicas se utilizará el reglamento oficial que acompaña al juego básico de CATAN. En caso de que éste no resuelva la duda o dé lugar a diferentes interpretaciones, será la Dirección la encargada de dar criterio y resolver lo que estime oportuno.

Si un jugador cree que se comete algún error de reglas, jugada ilegal, o fallo en la anotación del resultado final, debe informar a la Dirección 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 la Dirección que tomará la decisión final sobre el resultado.

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.

### El orden de disposición de los jugadores en las mesas será de la siguiente manera:

- Fase pre-eliminatória:
  - Primera ronda: La disposición vendrá decidida de común acuerdo entre los jugadores; en caso de no conformidad, será establecida de manera aleatoria por la Dirección. Se decidirá de manera aleatoria, mediante la tirada de dados (la puntuación más alta), quien jugará primero.
  - Segunda ronda y restantes: Los jugadores se dispondrán en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el peor clasificado hasta ese momento y siguiendo en orden de clasificación hasta el mejor clasificado. Será el peor clasificado quien decida quién comienza la partida.
- Fase Final:
  - Semifinales y final: Los jugadores se dispondrán en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el mejor clasificado en la ronda pre-eliminatória y siguiendo en orden de clasificación hasta el peor clasificado. A diferencia de la fase pre-eliminatória será el mejor clasificado quien decida quién comienza la partida.

## Responsabilidades de los jugadores y material:

La Dirección decidirá la disposición de los tableros de juego, que serán los mismos para todas las mesas en cada ronda.

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

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 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.

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.

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.

## 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.*

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.

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

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).

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 provoque el fin de la partida), en este caso deberá esperar a su próximo turno.

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

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

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.

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.

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).

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 hacia el lado que suponga menor recorrido.

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

### **Nota Importante:**

**Durante el transcurso de una partida queda PROHIBIDO que los jugadores reciban cualquier tipo de indicación o consejo de cualquier persona que no forme parte de la propia partida.**

**La Dirección podrá 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.**

**Asimismo se insta a los jugadores, en virtud de un juego deportivo, a no opinar sobre la influencia de la actuación de otros jugadores, más si cabe fuera del propio turno.**

**Se PROHÍBE igualmente el uso de notas o apuntes durante la partida.**

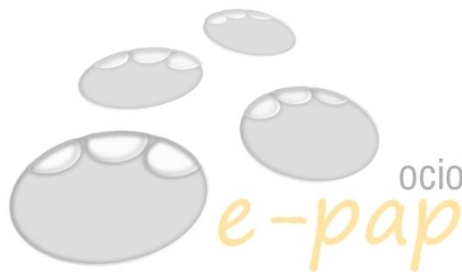
## GANADORES Y REPARTO DE PREMIOS:

El torneo constará de un único ganador, no cabiendo la posibilidad, según las normas del mismo, de compartir este puesto bajo hipotéticos empates. Asimismo no habrá posibilidad de empate en ninguna de las cuatro primeras posiciones del torneo.

Finalizado el torneo se realizará la entrega de premios, valorados en más de 100 €, y dirigidos a los primeros clasificados. Los premios estarán compuestos por juegos de mesa diferentes y su reparto dependerá de la elección del ganador y del segundo clasificado:

- En primer lugar elegirá el ganador, pudiendo escoger uno cualquiera de los premios disponibles.
- Seguidamente el segundo clasificado elegirá uno entre los premios restantes.
- A continuación el tercer clasificado elegirá entre los dos premios restantes.
- El último y restante premio será para el cuarto clasificado.

**TOLEDO A 2 DE ABRIL DE 2014.**



<https://www.facebook.com/epapocio>

[www.ocio.ponmeaprueba.com](http://www.ocio.ponmeaprueba.com)