

REGLAS DE TORNEO DE CATAN

Éstas reglas aplicarán durante el Torneo Nacional Mexicano 2022

1.0 Reglas generales

Se siguen las reglas encontradas en las copias de *Catan*(R) base

1.1 Árbitros:

1.1.1 El torneo estará coordinado por al menos un árbitro debidamente identificado, quien explicará las Reglas de Torneo de Catan y el Código de Conducta antes del inicio del torneo.

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 posteriormente y los jugadores deberán tomar lo ocurrido como situación normal y aceptar el resultado final de la partida.

Incidentes repetidos pueden ser causa de llamar a un árbitro aunque el comportamiento se haya aceptado como normal en ocasiones anteriores.

1.1.3 Si un jugador cree que el resultado de una partida fue injusto debido a que se comete algún error de reglas, 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, el resultado no se puede alterar. Si un jugador no quiere firmar el resultado de una partida, se debe informar a un árbitro y éste tomará la decisión final sobre el resultado.

1.1.4 Los árbitros pueden descalificar del torneo a cualquier persona que incumpla las reglas de forma intencionada o que quebrante el Código de Conducta de Catan. Estas circunstancias incluyen pero no están limitadas a: Jugadores rompiendo reglas con propósito de ganar la partida, jugadores con comportamiento abusivo, causar o favorecer la victoria de otro jugador.

Se puede descalificar a los jugadores durante una partida en progreso o inmediatamente al finalizar una partida.

1.1.5 Jugadas subóptimas no son una justificación para una descalificación. Sabemos que cuando los jugadores se “ayudan” exclusivamente para avanzar su posición en el juego puede ser frustrante pero no es justificación para una descalificación.

Queremos desincentivar acuerdos para avanzar la posición de otro jugador en el torneo y será motivo de una advertencia. Acciones repetidas en éste caso pueden resultar en una descalificación.

1.1.6 Se prohíbe darle intencionalmente a otro jugador la victoria en una partida.

1.1.7 Los árbitros y organizadores no pueden jugar en sus propios torneos.

1.2 Formato del torneo. Torneo único.

1.2.1 Los idiomas oficiales del torneo son: Español e inglés. Todos los juegos se jugarán con la versión de Devir (4ta edición) de Catan.

1.2.2 Para todas las partidas el organizador tiene la autoridad de presentar y hacer cumplir un límite de tiempo en los turnos de los jugadores. Este límite será de 2 minutos, después de las preparaciones iniciales los jugadores tienen derecho a pedir que un árbitro cuide que los jugadores se estén respetando este límite. Sin embargo los juegos no se acabarán sino hasta que un jugador haya alcanzado los 10 puntos. Los organizadores no impondrán un límite de tiempo en las partidas. Si una partida está tardando demasiado pueden comenzar a implementar los límites por turno.

1.2.3 El torneo consistirá en 3 fases: Preliminar, semifinales y finales.

1.2.4 En la fase preliminar se jugarán 3 rondas del juego base de Catan.

1.2.5 Habrá mesas predeterminadas con los jugadores y sus posiciones iniciales. En ese mismo orden los jugadores elegirán el color de sus piezas.

1.2.6 Los mejores 16 jugadores llegarán a las finales. Describimos a continuación de qué forma se distribuirán. De igual forma el jugador que haya pasado con más puntos en cada mesa podrá decidir en qué posición comenzar y elegirá primero el color de sus piezas:

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

Los jugadores eligen su posición y piezas una vez que la disposición del tablero sea de su conocimiento.

1.2.7 Los cuatro ganadores pasarán a la final, De nuevo se elegirán posiciones para empezar el juego de acuerdo al ranking de la fase preliminar.

1.3 Puntos:

1.3.1 En las rondas preliminares, la clasificación se hará con base en el número de victorias.

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 4 rondas. En caso de aún mantener un empate se seleccionarán las posiciones de forma aleatoria.

En el caso de las mesas con 3 jugadores se crea una cuarta puntuación promediando las otras 3 puntuaciones, redondeando al entero más próximo, (0.5 sube al siguiente número). Ésto para propósitos de calcular el porcentaje de puntos en la mesa.

1.3B En caso de requerir posiciones finales respecto a la mesa final

1.3B.1 Las posiciones en la mesa final se determinarán de acuerdo a los siguientes criterios ordenados de manera jerárquica:

- El número de puntos de victoria
- La cantidad de puntos de victoria de construcciones en el tablero
- Si algún jugador cuenta con alguna de las cartas de “Gran ruta comercial” o “Mayor Ejército de caballería”
- El número de recursos que los jugadores tengan en sus manos.

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. Cualquier instancia de barajeo deberá de ocurrir por encima de la mesa, incluyendo cuando un jugador le roba recursos a otro.

1.4.3 El número de cartas en las manos de los jugadores es información pública y debe de ser respondido con veracidad si un jugador pregunta.

1.4.4 En todas las partidas con 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. En caso de que no lo desee así, cualquier otro jugador puede hacerlo. En cualquier momento los jugadores pueden pedir que un árbitro reparta las cartas de recursos, esta petición puede ser negada si el árbitro cree que hay razones para ello.

1.4.5 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.

1.4.6 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. En caso de cualquier discrepancia deberán notificar a algún árbitro que arreglará la situación.

1.4.7 Los jugadores pueden llevar un registro de eventos y/o tiradas de dados; si un jugador lleva un registro deberá ser público para todos los jugadores y árbitros. Los organizadores serán responsables de aleatorizar los dados en cada ronda si éste ocurre.

1.5 Código de conducta.

1.6.1 Devir, así como Catan GmCH y Catan Studios son marcas que respetamos valores legales y cívicos y esperamos que los jugadores se comporten de manera razonable durante las partidas, actividades del torneo, tiempo entre rondas y actividades del evento

1.6.2 Los jugadores no deberán interrumpir actividades del torneo o relacionadas, así como actividades de la comunidad local en las cercanías del evento.

1.6.3 Los jugadores mostrarán, amabilidad, respeto, cortesía y juego limpio durante el torneo, actividades relacionadas y toda la duración del evento

1.6.4 Los jugadores no pueden impugnar, minimizar y/o tergiversar propiedad intelectual de Catan o de Devir, así como deberán abstenerse de incurrir en comportamiento que dañe las marcas

1.6.5 Este código de conducta aplica para todas las personas en el recinto del evento. Si hay espectadores presentes deberán respetarlo.

1.6.6 Devir, Catan Studio, Catan GmbH o sus agentes designados tienen el derecho de descalificar a cualquier persona que infrinja este código de conducta

1.5B Código de conducta anti acoso

Durante el evento queremos que todos se sientan en un espacio seguro, respetuoso, divertido e inclusivo. Este código de conducta aplica a todos dentro del recinto: Staff, equipo de montaje,

vendedores, invitados al torneo e invitados de prensa. Nos reservamos el derecho de admisión o remoción para cualquier persona que no se apegue al código de conducta.

No se tolerará ningún comportamiento dañino, incluyendo pero no limitado a: Intimidación, amenazas, interrupción inapropiada del evento, lenguaje obsceno, violencia física, contacto físico inapropiado, fotografías o video sin permiso, bullying, etc. **Especialmente cuando está ligado a:** raza o etnicidad, nacionalidad, identidad o representación de género, sexo u orientación sexual, edad, alguna discapacidad, religión o condición médica.

Si experimentas o eres testigo de cualquier conducta inapropiada por favor hazle saber a cualquier miembro del staff.

Si te pedimos que detengas cualquier comportamiento inapropiado DETENTE INMEDIATAMENTE.

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 caballero 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, o no queda totalmente plano sobre la mesa se relanzarán ambos dados.

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 Las cartas de Gran ruta comercial y Gran ejército de caballería se pueden reclamar cuando un jugador cumpla los requisitos, en caso de no hacerlo puede reclamarlo en el turno de otro jugador si nadie más cumple los requisitos para las cartas