

BASES DEL TORNEO CLASIFICATORIO

LOS COLONOS DE CATAN

El montaje, arbitraje, control y desmontaje de el evento correría a cargo de los socios de Códex de la luz. Las inscripciones se harán vía email con los datos de Nombre, Apellidos, Fecha de Nacimiento, Lugar de residencia, N° de tño y permiso de padre, madre o tutores adjunto, en caso de ser menores de edad.

Inscripción

El envío de la inscripción conllevará la aceptación de las bases del torneo, que serán las adjuntadas más adelante, que coinciden con las bases de el Torneo Nacional organizado por DEVIR. La adjudicación de plazas se otorgará por riguroso orden de inscripción. La inscripción será gratuita. El e-mail de inscripción es codexdelaluzel@gmail.com. Los datos que se deben mandar son: Nombre, Apellidos, Fecha de nacimiento, lugar de residencia, tño de contacto, torneo o torneos al que se apunta y, en el caso de los menores de edad, una autorización firmada por el padre/madre o tutor. Para facilitar este paso, al final de las bases hay un modelo de la asociación códex de la luz para rellenarlo.

Se podrán inscribir todas aquellas personas, que al menos, tengan 10 años de edad.

El campeonato clasificatorio de Navarra, para el nacional de Catan se celebrará el día 6 de Abril, Sábado, de 16:00 a 21:00 aprox, en la sala multiusos del 2º piso de la Casa de la Juventud María de Vicuña/Gazteriaren Etxea, sita en la Calle Navarrería 62 de Estella/Lizarra. Este campeonato será de inscripción abierta, pero las plazas serán limitadas a 32 y se otorgarán por orden de inscripción. Siendo los tres mejores, automáticamente clasificados para el torneo nacional, a realizar en verano.

Las reglas que a continuación se detallan, son una copia de las de el campeonato nacional, organizado por DEVIR:

Reglas del Campeonato Comunidad foral de Navarra de CATÁN 2012

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 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 Para cada persona hay 3 partidas en la ronda previa, y para quienes se clasifiquen una en semifinales y una como final. Todas las partidas de las rondas preliminares se jugarán con el juego básico de CATÁN, con un tablero predeterminado por la organización igual en todas las mesas. En las semifinales y final se podrán usar extensiones o escenarios especiales.

1.2.3 Cada jugador tendrá asignada su mesa en cada una de las partidas de las rondas preliminares (distribuidas al azar), y según su clasificación en semifinales y final.

1.2.4 Los 16 jugadores mejor clasificados en las 3 rondas previas se clasificarán a las 4 partidas semifinales. Los jugadores se agruparán en las mesas de la siguiente manera y también es el orden en el que cada jugador elige su posición en la mesa (según su clasificación en las rondas preliminares):

Mesa semifinal 1: 1º - 8º - 9º - 16º

Mesa semifinal 2: 2º - 7º - 10º - 15º

Mesa semifinal 3: 3º - 6º - 11º - 14º

Mesa semifinal 4: 4º - 5º - 12º - 13º

1.2.5 Las cuatro personas ganadoras de las partida semifinales jugarán la final. Cada jugador elegirá su posición en la mesa final según su clasificación en las rondas previas.

1.2 Puntos:

1.2.7 En las rondas preliminares, la clasificación se hará en base al número de victorias.

1.2.8 En caso de empate en la clasificación, se tendrá en cuenta la suma total de puntos en cada partida.

1.2.9 En caso de empate continuado, se considerará la suma del porcentaje de puntos de victoria en cada partida.

1.2.3 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.

1.3 Responsabilidades de los jugadores y material:

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

1.3.2 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.

1.3.3 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 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.

1.3.4 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.

1.3.5 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 provoque 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 boca abajo 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 hacia 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.

3 - Premios:

1º Clasificado: Plaza segura en el Torneo Nacional de Colonos de Catán y 1 juego de Los Colonos de Catán edición aniversario.

2º Clasificado: Plaza segura en el Torneo Nacional de Los Colonos de Catán y 1 juego de Catán, los colonos de América.

3º Clasificado: Plaza segura en el Torneo Nacional de Los Colonos de Catán y 1 juego de Los Colonos de Catán juego básico.

4º Clasificado: 1 juego de Los Príncipes de Catán.

Último clasificado: 1 Cuchara de madera.

Asociación:

CÓDEX DE LA LUZ

PERMISO PATERNO

Yo, _____ con DNI:
(padres/madres y/o tutores), autorizo a mi hijo/a
_____, con DNI:
de _____ años de edad, a participar en la actividad
_____ organizada por la asociación sin ánimo de lucro “Codex de la luz” de Estella/Lizarra en la siguiente fecha:.....

En.....a.....de.....del 20.....

Firma: