Представительство издательства Hobby World, сеть HobbyGames (ООО "Хобби Игры") объявляет о Открытом чемпионат по настольной игре CATAN в ТЦ OldCity (“Колонизаторы”).

Представительство издательства **Hobby World**, сеть HobbyGames (ООО "Хобби Игры") приглашает всех, кто любит игру CATAN («Колонизаторы»), горит желанием победить в турнире и стать лучшим Колонизатором 2026 года в Гродно!

- Участие в турнире бесплатное
- Для участия необходимо зарегистрироваться: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfCmjksHHxYBSrLXb90RJWJywwLnEEvNnBLLECJHlNNZ7fO9Q/viewform
- Группа HobbyGames https://vk.com/hobbygames_belarus
- Об игре: https://hobbygames.by/catan
- Турнир пройдет на коробках предыдущего (не обновленного) издания
- Правила игры http://hobbyworld.ru/download/rules/CATAN_Base_rules_2016_web.pdf

Регламент

1. Общие сведения

1.1. Участие в турнире бесплатное. В турнире могут принять участие все желающие, достигшие возраста 14 лет.

1.2. Турнир состоится в Гродно по адресу: ул. Дубко,17 ТЦ OLDCity.

1.2.1 Начало регистрации в 11:30. Турнир состоит из 4 отборочных игр, и финала.
1 этап - 20 июня.
2 этап - 25 июля.
3 этап - 22 августа.
4 этап - 19 сентября.
Финальная игра и награждение(игра между победителями всех этапов) - ***21 ноября***

1.3. Минимальное количество участников для проведения турнира составляет 16 человек. При не достижении этого количества участников тур признаётся несостоявшимся. Организаторы имеют право назначить другую дату.

1.4. Сотрудники HobbyGames, а также магазина-партнёра не имеют права принимать участия в турнире CATAN 2026.

1.5. Необходимым условием участия в турнире является прохождение регистрации. Заполнить форму регистрации:

2. Игровые моменты

2.1. Все игры проводятся только с использованием базовой коробки игры CATAN («Колонизаторы») без дополнений в составе 3 или 4 человек за столом.

2.2. Первый игрок определяется броском кубиков.

2.3. Игрокам разрешено сыграть карты развития (например, карту рыцаря) перед броском кубиков.

2.4. Игрок прокладывает дорогу либо от своего поселения или города, либо от свободного перекрёстка, на который выходит его ранее созданная дорога.

2.5. Игрокам разрешено улучшать поселение до города в тот же ход, в который оно было построено. Но если у игрока уже есть на поле 5 поселений, он не может построить шестое и тут же улучшить его до города.

2.6. Если игрок приобрел карту развития, на которой есть победное очко, он может немедленно раскрыть её (если это его десятое очко, он может тем самым выиграть игру). Это допускается только в случае карт развития, на которых есть победные очки. Игрокам не разрешается немедленно разыграть рыцаря вне очереди, даже если это означает, что игрок соберет самое большое войско и тем самым выиграет партию. Игрок должен дождаться своего следующего хода, прежде чем сыграть рыцаря.

2.7. Фаза торговли и фаза строительства — это одна и та же фаза. Гавань можно использовать в тот же ход, в который она была построена.

2.8. Игрок побеждает, если набирает 10 или больше победных очков (для подсчёта рейтинга очки, набранные сверх 10, не учитываются) и в данный момент идет его ход. Если игрок не заметил, что уже набрал 10 очков, он должен дождаться своего следующего хода, прежде чем объявить о победе (при условии, что никто из игроков его не опередит или не отберет каким-либо образом победные очки). После окончания партии в лист результатов записываются все ПО игроков, включая неразыгранные карты развития.

2.9. Все игровые компоненты на протяжении игры должны всё время находиться на виду у всех игроков. Все игроки должны их четко видеть. Это особенно важно для карт развития и сырья.

2.10. Во всех играх (за исключением финала) первый игрок (тот, кто начинает игру) отвечает за раздачу и сбор карт сырья и развития. Первый игрок должен четко объявлять, когда он берет карты себе, а когда платит сырьем в банк. По соглашению перед игрой игроки могут создать две стопки карт сырья и/или брать карты самостоятельно. Если начинаются разногласия на предмет

того, верное ли количество карт сырья взяли игроки, соглашение аннулируется, и роль раздающего карты переходит к первому игроку.

2.11. Полученные в текущем ходу карты развития необходимо держать в стороне от прочих своих карт развития. Если это правило нарушено, игрок лишается возможности сыграть карту развития до начала своего следующего хода. Карты развития нельзя держать на руке вместе с картами сырья.

2.12. Перед началом игры участники должны проверить комплектность своих компонентов (5 поселений, 4 города, 15 дорог). Кроме того, один из игроков (например, первый игрок) должен проверить, присутствует ли в колоде 25 карт развития, а в каждой стопке сырья — по 19 карт, нет ли лишних или отсутствующих карт. В случае некомплектности игроки должны немедленно известить организатора для принятия надлежащих мер.

2.13. Если в банке недостаточно карт сырья одного типа для выдачи всем игрокам по результатам броска кубиков, значит, никто в этот ход не получает карт сырья этого типа. Карты сырья других типов выдаются игрокам по обычным правилам.

2.14. Разбойник начинает влиять на игру с самого начала, с первого же броска кубиков. Нет никакого «периода отсрочки»: если выпало число разбойника, его надо передвинуть. По ходу игры разрешается передвигать разбойника обратно в пустыню.

2.15. Рассадка на первую игру происходит случайным образом. Дальнейшая рассадка игроков осуществляется в зависимости от их рейтинга после окончания каждой из отборочных игр.

2.16. Для каждой игры составляется единая для данной игры карта. Карту составляет рефери случайным образом, но одинаковую для всех. Рефери может привлечь игроков к составлению карты. Перед началом каждой игры игроки должны убедиться, что на их столе актуальная для данной игры карта.

2.17. На одну игру отборочного турнира отводится 1 час времени, после того как рефери объявил начало игры. По окончании времени объявляется предпоследний круг, игра идёт до хода первого игрока (который начинал партию), и, начиная с него, все делают еще по 1 ходу, после чего партия завершается и побеждает игрок, набравший максимальное количество победных очков. При равенстве победных очков у лидеров они получают коэффициент 0,5 (вместо 1).

2.18. Рассадка осуществляется по 4 человека за стол. Если количество игроков не кратно 4, то за последние столы рассаживается по 3 человека.

3. Дисциплина

3.1. Во время турнира игрокам не разрешается вести запись игры.

3.2. При нарушении правил игры или при возникновении спорной ситуации игроки обязаны

немедленно вызвать рефери, подняв руку. Мнение рефери окончательное, и игроки обязаны согласиться с ним. Не вызвав рефери, игроки автоматически соглашаются продолжать игру с совершенным нарушением либо с неразрешенным/разрешенным некорректно спором и обязаны принять результаты партии. С момента, когда лист с результатами подписан игроками, результаты не могут быть изменены, возражения не принимаются. Если игрок отказывается подписать лист результатов, рефери принимает окончательное решение о результатах данной партии.

3.3. Рефери имеет право сделать предупреждение о дисквалификации. Рефери может дисквалифицировать игроков из турнира за преднамеренное нарушение правил игры или пренебрежение этикой состязания. Дисквалификация может быть применена только в процессе партии или сразу после ее завершения, но до подписания листа результатов.

Примеры грубых нарушений правил и этики турнира:
- оскорбления игроков
- открытая игра в пользу других игроков, не приносящая участнику собственной игровой выгоды
- физическое воздействие на игроков, применение силы, угрозы (неигровые) другим игрокам
- подкуп игроков неигровыми методами (деньгами и материальными ценностями, в том числе призами текущего турнира)
- явное и умышленное затягивание времени
- неигровое перемещение компонентов игры, карт, предметов
- жульничество (запрещено прятать карты, втайне меняться картами с другими игроками, давать неверную информацию о количестве карт на руке и на столе, крапление карт, искажение или сокрытие результата броска кубика и т. д.)
- получение помощи и подсказок со стороны (игроки должны самостоятельно принимать решение. В случае выявления подсказок игроки могут указать на это рефери, который примет решение по ситуации)
- игра в состоянии алкогольного и иного опьянения
- использование ненормативной лексики

3.4. Предполагается, что игроки будут на своих местах, когда начнется партия (партия считается начавшейся, когда об этом сообщит рефери). Ожидание игрока, не пришедшего к началу партии, длится не более 5 минут.

3.5. Игрок может взять один тайм-аут во время игры не более чем на 5 минут, если ему необходимо срочно отойти. Об этом игрок обязан предупредить рефери. Если в течение этого времени игрок не вернулся на своё место, рефери может принять решение исключить этого игрока из текущей партии с результатом 0 ПО и возобновить игру. Чтобы не допустить подобных ситуаций, игроки должны решить все свои проблемы и дела заранее.

3.6. Если игрок досрочно покидает турнир, он обязан предупредить об этом рефери. В этом случае игрок будет дисквалифицирован. Его фигурки остаются на местах, его карты не возвращаются в колоды.

3.7. Регистрация на турнир осуществляется по предварительной записи, а также по факту подтверждения присутствия у стола регистрации. Если по какой-то причине появившегося игрока нет в списке предварительной регистрации, он всё равно имеет право участвовать в турнире, если есть дополнительные места, с регистрацией по живой очереди.

3.8. По завершению игрового тура игроки должны отдать заполненный и подписанный лист результатов рефери или помощнику рефери.

4. Результаты партий

4.1. Во время отборочного тура **количество побед** — это первичный показатель при составлении рейтинга игроков. За победу в партии участник получает 1 игровое очко (ИО). Все остальные игроки получают 0 ИО.

4.2. Вторичный показатель — сумма победных очков (ПО), набранных игроком за отборочный тур. Если по ПО наблюдается равенство, определяющей станет сумма **процентов ПО**, набранных игроками за каждую из трёх партий. Пример подсчёта. Если же равенство опять сохранится, игроки тянут жребий.

4.3. В финальном турнире по итогам отборочных игр **16 игроков** с наивысшим рейтингом проходят в финал. На приведённой ниже схеме показано, за какими столами должны рассаживаться игроки. Здесь также отмечен порядок, по которому игроки выбирают свои стартовые позиции (первым выбирает тот, кто занял более высокое место по итогам отборочного раунда):

Стол 1: Место 1, Место 8, Место 9, Место 16,
Стол 2: Место 2, Место 7, Место 10, Место 15,
Стол 3: Место 3, Место 6, Место 11, Место 14,
Стол 4: Место 4, Место 5, Место 12, Место 13.

4.4. Четыре победителя полуфинальных игр выходят в финал. Игроки вновь выбирают свои стартовые позиции согласно их положению в зачёте отборочного раунда.

4.5. В полуфинале и финале при равенстве первичных показателей более высокое место в рейтинге займет тот из претендентов, кто набрал суммарно больше всего **победных очков (ПО)** в трёх отборочных играх.

5. Победители турнира

Победителями турнира являются участники, занявшие призовые места (с 1 по 3 место). Каждый победитель турнира получает приз, согласно занявшему месту.

Отборочные игры:

1 место — Сертификат в магазин электроники от ТЦ OldCity на сумму 100 бел.руб. а также Абонемент на посещение клуба ***HobbyGames от ООО "Хобби Игры"*** и приглашение на Финал.

Финал:

Победителю финального турнира - сертификат магазин электроники от ТЦ OldCity на сумму 500 бел.руб. ***+ денежный приз в размере 36,01 бел.руб.***
1 место — игра CATAN нового издания ***от ООО "Хобби Игры"***
2-3 место — сертификат на сумму 50 бел.руб. ***от ООО "Хобби Игры"***
4 место — Абонемент на посещение клуба ***HobbyGames от ООО "Хобби Игры"***

6. Контакты

По всем вопросам пишите на почту sales@hobbygames.by с пометкой “Вопросы от Катанов”

Следите за новостями!
На страницах сети HobbyGames (ООО "Хобби Игры") в социальных сетях:

ВК https://vk.com/hobbygames_belarus

Телеграм https://t.me/hg_minsk

Инстаграм https://www.instagram.com/hobbygames_belarus



Пример подсчета

Пример (после 3 раундов):
Игрок А и игрок Б оба выиграли по 2 игры.
У обоих по 28 суммарных победных очков — и тут ничья.
Подсчитываются проценты набранных победных очков.
Игрок А:
Игра 1: Игрок А набрал 10 ПО, всего за этим столом было набрано 32 ПО, его процент — 31,25 %.
Игра 2: Игрок А набрал 8 ПО, всего за этим столом было набрано 30 ПО, его процент — 26,67 %.
Игра 3: Игрок А набрал 10 ПО, всего за этим столом было набрано 36 ПО, его процент — 27,78 %. Сумма его процентов: 85,70 %.
Игрок Б:
Игра 1: Игрок Б набрал 10 ПО, всего за этим столом было набрано 30 ПО, его процент — 33,33 %.
Игра 2: Игрок Б набрал 10 ПО, всего за этим столом было набрано 33 ПО, его процент — 30,3 %.
Игра 3: Игрок Б набрал 8 ПО, всего за этим столом было набрано 36 ПО, его процент — 22,22 %.
Сумма его процентов — 85,85 %.
Таким образом, игрок Б в рейтинге ставится выше игрока А.
При игре втроём вводите результат четвёртого, нейтрального игрока: он будет равен среднему арифметическому трёх других игроков (.3 округляйте вниз, а .6 округляйте вверх). Когда вам требуется подсчитать процент победных очков за столом для разрешения ничьих, обязательно вводите в общую сумму этот четвёртый нейтральный результат.