



Bases Torneo Catán Zacatrus-Pifia

- 1- Los árbitros designados por la **Asociación PIFIA-D100** tendrán capacidad de decisión en caso de dudas sobre las reglas o cualquier desavenencia de otro tipo en las mesas de juego.
- 2- Las decisiones tomadas por los árbitros serán definitivas y los jugadores deberán aceptarla.
- 3- Tanto los árbitros designados por la **Asociación PIFIA-D100** como los responsables de la tienda **Zacatrus** se reservan el derecho de excluir del torneo a cualquier jugador que no acate las decisiones arbitrales.
- 4- El tiempo dedicado a la resolución de conflictos se sustraerá del tiempo de partida, por lo que exceptuando casos excepcionales, todas las partidas terminarán según el cronograma establecido.
- 5- Si surge algún problema, los jugadores deberán llamar de inmediato a un árbitro.
- 6- Si se produce alguna **irregularidad** pero no se denuncia en el momento, no será posible hacerlo a posterioridad y se darán por buenos los resultados finales de la partida.
- 7- Los árbitros podrán descalificar del torneo a cualquier persona que incumpla las reglas del juego de forma intencionada o reiterada, ya sea con propósito de ganar la partida, favorecer la victoria de otro jugador o perturbar el normal desarrollo de la partida.
- 8- Se jugarán **dos torneos independientes**, uno por la **mañana** y otro por la **tarde**.
- 9- Ningún jugador puede participar en ambos torneos, siendo necesario elegir uno de los dos posibles turnos (mañana o tarde).
- 10- Jugar el **Torneo Catán Zacatrus-PIFIA** supone la aceptación de estas bases.

Formato del torneo

- 1- Cada torneo constará de **3 rondas** de partidas **eliminatorias**.
- 2- Cada partida tendrá una **duración** máxima de **1 hora**. Este tiempo será controlado por los organizadores del torneo.
- 3- La **duración máxima del turno** de cada jugador está limitada a **3 minutos**. El tiempo será controlado por los propios jugadores de cada mesa. En caso de superarse este tiempo, el turno pasa automáticamente al siguiente jugador, que procederá con normalidad según las reglas.
- 4- Las partidas finalizarán cuando un jugador alcance los **10 puntos** o se cumpla una hora desde su comienzo.
- 5-
- 6- Todas las partidas se jugarán con el **juego básico de CATÁN**, con un tablero predeterminado por la organización igual en todas las mesas.
- 7- Cada jugador tendrá asignada su mesa en cada una de las partidas de cada ronda. La distribución será al azar y no podrá ser cambiada salvo decisión arbitral.
- 8- En cada torneo, **pasarán de ronda los ganadores de cada mesa**. En función del número de participantes, es posible que también pasen algunos de los segundos clasificados.
- 9- El **ganador final del torneo** se elegirá entre los ganadores del torneo de la mañana y el torneo de la tarde. El **3º clasificado** se elegirá entre los **segundos** del torneo de la mañana y el torneo de la tarde.
- 10- El **criterio de selección de ganadores** y el de resolución de empates tendrá en cuenta los siguientes parámetros, en orden de importancia:
 - a. Número de victorias
 - b. Suma total de puntos en cada partida
 - c. Número de cartas en la mano en el momento de finalización de cada partida
 - d. La suma del porcentaje de puntos de victoria en cada partida

11-Responsabilidades de los jugadores y material:

- a. Todos los componentes deben permanecer claramente visibles sobre la mesa. Esto incluye la mano de cartas de recursos y de desarrollo de cada jugador.
- b. En todas las partidas 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. En caso de discusión, el jugador inicial volverá a ser único responsable del manejo de las cartas.
- c. 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. Esto no se aplica a una carta de desarrollo "1 punto" que puede ser jugada en el mismo turno en el que se adquiere si con ello se consiguen los requisitos para la victoria.
- d. 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.
- e. 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.
- f. 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.
- g. Pero para hacer esto ha de disponer de algún poblado (no tener los cinco ya colocados en el tablero anteriormente).
- h. No hay diferencia entre la fase de comercio y de construcción. Mientras dure el turno de un jugador, este puede alternar entre ambas fases sin problemas, hasta que declare que finaliza su turno o acaba su tiempo.
- i. Un puerto puede ser usado desde el mismo momento que se construye.
- j. 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.
- k. 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.
- l. 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), el único requisito es que el ladrón ha de moverse una casilla nueva siempre que así lo indiquen las reglas.

- m. 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 volver a lanzar ese dado
- n. Durante la partida el público asistente no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.
- o. Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.

Febrero de 2017.