



BASES DO I TORNEO DE CATÁN FESTAS PATRONAIS DE ESCAIRÓN 2022

Data e hora: inicio día venres 05/08; final domingo 07/08

Lugar de realización: Local Social de Escairón.

Hora de inicio e finalización: as primeiras partidas se levaranse a cabo o venres 05 de agosto dende as 20:00 horas.

O límite de participantes establécese en 32 persoas e a súa aceptación será por rigoroso orde de inscrición.

A montaxe, arbitraje, control e desmontaxe do torneo correrá a cargo dos organizadores do evento.

Inscrición

As inscricións faranse no mesmo concello de O Saviñao, de xeito presencial ou vía telefónica (teléfono: 982452061), ou ben enviando un correo electrónico á dirección torneocatan.escairon@gmail.com no que se deberán incluír os seguintes datos:

- Nome e apelidos.
- Teléfono e correo electrónico de contacto.
- Data de nacemento.
- No caso de ser menor de idade terá que incluír unha autorización firmada de pais/titores co modelo que encontrarán ó final destas mesmas bases, ou outro similar. **ATENCIÓN: a participación de menores de idade non será posible sen a entrega de dito permiso.**

A inscrición ó torneo con levará a aceptación das bases do torneo.

A xestión das solicitudes será levada a cabo pola concellería de cultura do concello do Saviñao.

Poderán inscribirse todas aquelas persoas que a lo menos teñan cumpridos os 10 anos de idade.

As regras que a continuación se detallan son as regras oficiais do campionato nacional de Catan organizado por DEVIR Iberia, ás que se adhire o presente torneo:





1. Regras xerais:

1.1 Árbitros:

1.1.1 O torneo estará coordinado por a lo menos un árbitros debidamente identificado.

1.1.2 Se xorde algún problema de regras ou doutro tipo nalgunha mesa, os xogadores deben chamar de inmediato a un árbitro. A decisión do árbitro será definitiva e os xogadores deben aceptala. Se algunha regra é incumprida pero non se denuncia no seu momento, non é posible facelo a posterioridade e os xogadores deberán tomar o ocorrido como situación normal e aceptar o resultado final da partida.

1.1.3 Se un xogador cre que se comete algún error de regras, ou xogada ilegal, ou erro na anotación do resultado final, debe informar a un árbitro de inmediato. Unha vez que os resultados son escritos e firmados na súa plantilla correspondente, non se admitirán protestas. Se un xogador non quere firmar o resultado dunha partida, debe informar a un árbitro que tomará a decisión final sobre o resultado.

1.1.4 Os árbitros poderán descualificar do torneo a calquera persoa que incumpra las regras de forma intencionada, xa sexa con propósito de gañar a partida, favorecer a vitoria doutro xogador, ou perturbar o normal desenvolvemento da partida.

1.2 Formato do torneo:

1.2.1 En calquera partida pódese impoñer un límite de tempo á duración da quenda de cada xogador. En caso de necesidade, este tempo por quenda será de 3 minutos. As partidas finalizarán cando un xogador alcance os 10 puntos, pero por cuestións de tempo, unha partida pode ser finalizada con anterioridade, previo aviso ós xogadores.

1.2.2 Cada participante xogará un número de partidas determinado pola cantidade total de persoas inscritas no torneo. Todas as partidas xogaranse co xogo básico de CATÁN, cun **taboleiro predeterminado pola organización igual en todas as mesas e colocados de xeito aleatorio. Cada xornada de xogo cambiará a colocación do taboleiro.**





1.2.3 Cada xogador terá asignada a súa mesa en cada unha das partidas das rondas preliminares (distribuídas ó azar), e segundo a súa clasificación en semifinais e final.

1.2.4 A orde e desenvolvemento das semifinais e da final dependerán sempre do número de participantes inscritos no torneo e faranse públicos unha vez estea pechado o período de inscrición.

1.2.5 As catro persoas gañadoras das partidas semifinais xogarán a final. Cada xogador escollerá a súa posición na mesa final segundo a súa clasificación nas rondas previas.

1.3 Puntos:

1.3.1 Nas rondas preliminares, a clasificación farase en base ó número de vitorias, dependendo do número de participantes.

1.3.2 No caso de empate na clasificación, terase en conta a suma total de puntos en cada partida.

1.3.3 No caso de empate continuado, considerarase a suma da porcentaxe de puntos de vitoria en cada partida.

1.3.4 En caso de que o empate persista desfarase mediante sorteo aleatorio.

1.4 Responsabilidades dos xogadores e material:

1.4.1 Os árbitros decidirán a disposición dos taboleiros de xogo, que serán os mesmos para todas as mesas en cada ronda.

1.4.2 Todos os compoñentes deben permanecer claramente visibles sobre a mesa. Especialmente a man de cartas de recursos e de desenvolvemento de cada xogador deben estar sempre claramente visibles sobre a mesa.

1.4.3 En todas as partidas (ca posible excepción da final), o xogador inicial é responsable de repartir e recibir todas as cartas. Deberá expresar con claridade cando toma cartas para si mesmo ou cando as xoga. Por acordo común, os xogadores dunha partida poden acordar manexar entre todos as cartas ou dispoñer de varias pilas de cartas máis facilmente accesibles. No caso de discusión, o xogador inicial volverá a ser único responsable do manexo das cartas.

1.4.4 As cartas de desenrolo novas adquiridas nunha quenda deben





manterse ben separadas das cartas previamente xa na man (as que si se poden xogar nesa quenda). Se isto non se respecta ou as cartas se remexen, o xogador perde o seu posible dereito a xogar unha carta de desenvolvemento nesa quenda.

1.4.5 Os xogadores deben comprobar ó principio da partida que dispoñen de todos os materiais (5 poboados, 4 cidades, 15 camiños). Ademais, o xogador inicial debe controlar que hai 25 cartas de desenvolvemento e 19 cartas de cada tipo de recurso.

2. Regras suplementarias e adicionais:

Algunhas das seguintes regras son aclaracións a situacións que poden ser confusas, outras son normas especiais do torneo que sempre terán prioridade se hai algún conflito cas regras normais.

1.1 A quenda dun xogador comeza cando o anterior xogador lle pase os dados. Antes de tirar os dados é posible xogar unha carta de desenvolvemento.

1.2 Un xogador pode construír un poboado e convertelo en cidade nunha mesma quenda. Pero para facer isto ten que dispor dalgún poboado (non ter os cinco poboados xa colocados no taboleiro anteriormente).

1.3 Non se pode construír un camiño ó outro lado dun poboado ou cidade rival.

1.4 Se se adquire unha carta de desenvolvemento con 1 punto de vitoria, que provoca que se gañe a partida, pode revelarse no momento de habela comprado, levantando á vez outras posibles cartas de punto de vitoria adquiridas anteriormente. Isto so é posible cunha carta de punto de vitoria, non con calquera outro tipo de carta (inda que esta tamén provocase o fin da partida), e neste caso deberá esperar á súa próxima quenda.

1.5 Non hai diferenza entre a fase de comercio e de construción.

1.6 Un porto pode ser usado dende o mesmo momento que se constrúe.

1.7 Un xogador gaña se alcanza 10 ou máis puntos na súa quenda (para a clasificación contabilizárase como 10 inda que teña obtido máis). Se un xogador ten 10 puntos pero non é a súa quenda, debe agardar a que sexa a súa quenda para declarar a vitoria. As cartas de punto de vitoria boca abaixo contabilízanse ó final da partida.





1.8 Se non hai cartas de recurso dun tipo dispoñibles para todos os xogadores que as obteñan na súa quenda, ninguén recibe cartas dese tipo.

1.9 O “ladrón” entra en xogo dende o principio da partida. Durante a partida, o ladrón pode volver ó deserto (*na infrecuente circunstancia que iso interese ó xogador que o move*).

1.10 Os dados deben lanzarse sobre a mesa. Si un deles cae da mesa, deberá ser relanzado so ese dado. Se algún dado queda apoiado sobre a mesa en algún obxecto ou compoñente, debe retirarse o obxecto para facer caer o dado cara o lado que supoña menor recorrido.

1.11 Durante a partida o público asistente non poderá comunicarse cos xogadores no transcurso das partidas.

1.12 Prégase ós xogadores a non utilización de aparatos electrónicos (*teléfonos, tabletas, etc.*) no transcurso das partidas.

3. Premios:

Haberá un único premio para o gañador do torneo, que consistirá nun produto ou produtos da Editorial DEVIR, a casa que xestiona os dereitos do xogo Catán en España.

MODELO DE AUTORIZACIÓN





PERMISO DOS PAIS/TITORES

Eu, (nai/titora), con DNI:

..... e eu, (pai/titor),

AUTORIZO/AMOS:

1. á/ó noso/a/meu/miña filla/o co
DNI e de anos de idade
(mínimo 10), a participar no **I Torneo de Catan Festas Patronais de Escairón**.
2. ao concello do Saviño a que publique as fotografías do torneo de Catán nas que
apareza o/a meu/miña/noso/nosa fillo/a.

En a de de 2022

Firma nai/titora:

Firma pai/titor:

