

FORMAT TURNIRA

Broj rundi:

Turnir se sastoji od tri kvalifikacione runde.

Tri kvalifikacione runde:

U kvalifikacionim rundama svi igrači će odigrati po tri partije osnovne igre Catan, svaku sa različitim protivnicima. Raspored sedenja će biti unapred određen od strane organizatora i nasumično podeljen igračima pre početka turnira.

Kvalifikacije za prvenstvo Srbije:

Posle tri kvalifikacione runde određeni broj najbolje rangiranih igrača će se kvalifikovati na finalni turnir prvenstva Srbije. Broj igrača zavisi od turnira na kom ćete učestvovati – Beograd: 20; Novi Sad: 18; Kragujevac: 10. Organizator zadržava pravo promene broja učesnika u slučaju slabijeg odziva na nekom turniru.

Rangiranje igrača:

Posle tri kvalifikacione runde igrači će biti rangirani na osnovu:

1. Broja pobeda
2. Ukupnog broja osvojenih poena (u sve tri kvalifikacione runde)
3. Procenta osvojenih poena (u sve tri kvalifikacione runde)
4. Broja drugih i trećih mesta

Ukoliko i dalje bude nerešeno, redosled igrača će biti nasumično određen, izvlačenjem.

Finale kvalifikacionog turnira:

U finalnoj partiji učestvuju četiri najbolje plasirana igrača posle tri runde. Finale nije vremenski ograničeno.

Određivanje prvog igrača:

Da bi se odredio prvi igrač svi igrači bacaju dva kockice. Igrač sa najvećim zbirom je prvi igrač, drugi igrač je levo od njega, i tako dalje u smeru kretanja kazaljke na satu. U slučaju da dva ili više od dva igrača dobije isti, najveći zbir, samo izjednačeni igrači ponovo bacaju kockice i tako sve dok se ne odredi prvi igrač. Četvrti, poslednji igrač dobija priliku da prvi bira boju figura, zatim igrač desno od njega i tako dalje u smeru suprotnom od smera kretanja kazaljke na satu.

Dužina partije:

Dužina partija u kvalifikacionim rundama i polufinalu će biti ograničena na 75 minuta. Posle isteka propisanog vremena igrači će završiti trenutni krug (do prvog i igrača) i zatim odigrati još jedan ceo krug, nakon čega će se utvrditi pobednik (ili ranije ukoliko neki igrač uspe da osvoji 10 poena). Pobednik će biti igrač sa najviše poena, u slučaju nerešenog broja poena, gledaće se poeni osvojeni bez razvojnih karata, a zatim broj izgrađenih gradova, broj izgrađenih puteva i broj preostalih karata u ruci.

Ukoliko sudija smatra da neki igrač namerno odugovlači sa svojim potezima ima pravo prvo da ga upozori, a zatim i zvanično opomene (dve opomene – diskvalifikacija).

SUDIJE

Najmanje jedan sudija mora biti prisutan u svakom trenutku tokom turnira. Sudije su arbitri u svim sporovima o pravilima igre i Kodeksu ponašanja. Presude sudija su ograničene na rešavanje ovih sporova i ne smeju da sadrže predloge strategije ili savete.

Pozivanje sudije:

Igrači mogu da pauziraju igru i pozovu sudiju u bilo kom trenutku u vezi sa pravilima igre ili Kodeksom ponašanja. Sve odluke sudija su konačne. Ako se sumnja da je pravilo prekršeno, a igrači to odmah ne prijave, ovo se smatra „normalnom“ igrom i njen uticaj na konačan rezultate igre mora biti prihvaćen.

Kraj partije:

Kada je zapisnik o igri potpisan i rezultati predati sudijama, dalji protest nije dozvoljen, a rezultati se ne mogu menjati. Ako igrač ne želi da da svoj potpis, sudija će odlučiti o ishodu partije.

Diskvalifikacija:

Sudije mogu diskvalifikovati igrače sa turnira ako su pravila igre namerno prekršena (varanje) ili u bilo kom trenutku tokom događaja ako igrač prekrši Kodeks ponašanja. Diskvalifikacija u vezi sa pravilima može se odrediti samo tokom aktivne partije ili odmah nakon završetka partije.

Loša igra nije opravdanje za diskvalifikaciju. Igrači koji se dogovaraju striktno u cilju unapređenja međusobnih pozicija u igri mogu biti frustrirajući, ali nisu opravdanje za diskvalifikaciju.

Dogovor između igrača koji će unaprediti poziciju samo jednog igrača, a na štetu drugog igrača se obeshrabruje i biće sankcionisan upozorenjem ili opomenom (dve opomene diskvalifikacija). Igračima je zabranjeno da namerno pomažu drugom igraču da pobjedi.

OBAVEZE IGRAČA

Postavljanje table za igru:

Na početku svake partije, u prisustvu svih igrača, jedan od njih će promešati i nasumično postaviti šestougaona polja u ram, a zatim i poređati numerisane tokene, počevši od jednog ćoška (određenog bacanjem jedne kockice) po abecednom redu, u smeru kretanja kazaljke na satu.

Vidljivost komponenti:

Sve komponente moraju se uvek držati na stolu, tako da su jasno vidljive svim igračima. Ovo posebno važi za razvojne karte i karte resursa, koje se moraju držati iznad stola tokom cele igre. Sva mešanja treba da se dešavaju iznad stola, uključujući i kada jedan igrač krade

kartu drugom.

Sva kršenja ovih pravila kažnjavaju se opomenom (dve opomene – diskvalifikacija).

Karte u ruci:

Broj karata u ruci je javna informacija i na zahtev mora se pružiti ostalim igračima.

Distribucija resursa:

U svim partijama prvi igrač će bit i banker – primaće iskorišćene karte i distribuirati nove karte resursa iz zaliha.

Kada plaćaju karte resursa, igrači moraju pokazati sve karte pre nego što ih predaju bankaru. Bankar mora jasno da najavi kada sebi uzima karte i jasno prikazati resurse pre nego što ih vrati u zalihe.

Po dogovoru, igrači mogu kreirati dve gomile resursa i/ili sami uzimati karte, poštujući gore navedena pravila.

Sva kršenja ovih pravila kažnjavaju se opomenom (dve opomene – diskvalifikacija).

Razvojne karte:

Igrači se mogu složiti da bankar distribuira i razvojne karte ili da ih sami uzimaju.

Novodobijene razvojne karte moraju se držati podalje od ostalih karata koje igrači ima u ruci.

Ukoliko igrač ne drži karte jasno odvojene biće kažnjen opomenom (dve opomene – diskvalifikacija).

Komponente:

Igrači su odgovorni da provere da li imaju tačan broj komponenata na početku igre (5 naselja, 4 grada, 15 puteva). Takođe, svi igrači treba da provere da postoji 25 razvojnih karata (14 viteza, 6 karata napretka, 5 karata bodova) i 19 od svakog resursa. U slučaju problema, sudiju treba odmah obavestiti.

KODEKS PONAŠANJA

Očekujemo od igrača da se ponašaju na civilizovano i u duhu fer pleja tokom turnira.

Nećemo tolerisati uznemiravanje bilo koje vrste, uključujući:

Zastrašivanje ili pretnje, neprikladno ometanje drugih učesnika, nepristojno izražavanje, fizički napad bilo koje vrste, neodgovarajući fizički kontakt, neželjena seksualna pažnja, neželjeno fotografisanje ili snimanje, kao i vređanje na osnovu rasne ili etničke pripadnost, nacionalnosti, rodnog identiteta, seksualne orijentacije, starosti, invaliditet, religije ili po bilo kom drugom osnovu.

Ukoliko doživite ili budete svedok bilo kakvog oblika uznemiravanja, odmah kontaktirajte nekog od sudija.

Kršenja ovih pravila mogu biti sankcionisana izdavanjem opomene ili **automatskom diskvalifikacijom**.

DODATNA PRAVILA

Slede pojašnjenja pravila koja povremeno izazivaju zabunu. U slučaju bilo kakvog neslaganja između standardnih pravila i ovih pojašnjenja, pojašnjenje je zvanično pravilo.

Početak poteza:

Potez igrača počinje primanjem prosleđenih kockica. Igrači može odigrati bilo koju razvojnu kartu (na primer, kartu viteza) i/ili proglasiti pobedu pre nego što baci kockice. Nikakve druge akcije se ne smeju odigrati pre bacanja kockica.

Bacanje kockica:

Nakon bacanja kockica prvo moraju da se podele resursi ili lopov mora da se premesti i ukrade karta pre nego što se mogu preduzeti bilo kakve druge akcije.

Nepravilno bacanje kockica:

Ukoliko se prilikom bacanja jedna ili obe kockice padnu sa stola, ili iz bilo kog razloga ne može se utvrditi njihova vrednost, ponovo se bacaju obe kockice. Ukoliko je kockica nakrivljena, stavite drugu kockicu na nju, ako sklizne, ponovo bacite obe kocke.

Pregovori tokom premeštanja lopova:

Zabranjeno je da igrač pregovara o tome gde će postaviti lopova. Zabranjeno je iznuđivanje resursa ili zahtevanje budućih usluga. Dozvoljena je diskusiju o tome gde premestiti lopova.

Nedozvoljena trgovina:

Pod nedozvoljenom trgovinom smatra se: 1) ukoliko igrač trguje sa drugim igračima u odnosu koji može da ostvari trgujući preko luka; 2) ukoliko igrač učestalo trguje sa drugim igračem koji ima više poena od njega u odnosu koji je po njega nepovoljan; 3) ukoliko igrač trguje isključivo samo sa jednim igračem. Sudija ima pravo da proceni da li neki igrač očigledno favorizuje drugog igrača i da izda opomenu (dve opomene – diskvalifikacija).

Specijalne karte Najduži trgovački put i Najveća armija:

Specijalne karte Najduži trgovački put i Najveća armija automatski se prenose na igrača čim ispuni uslove da preuzme tu pločicu. Nije neophodno da novi vlasnik fizički uzme pločicu.

Izgradnja grada:

Igračima je dozvoljeno da unaprede naselje u grad u istom potezu u kom je izgrađeno. Naselje koje igrač želi da unapredi mora biti u zalihama igrača i mora biti postavljeno na tablu, pre nego što se kasnije unapredi.

Pobeda sa razvojnom kartom:

Ukoliko igrač kupi razvojnu kartu sa bodom na njoj, može je odmah otkriti ako je to njegov deseti poen neophodan za pobedu u igri. Ovo je moguće samo sa razvojnim kartama sa bodom. Na primer, igraču nije dozvoljeno da odmah odigra kartu Vitez, čak i ako to znači da bi igrač dobio specijalnu karu Najveća armija, a samim tim i pobedio u igri. Igrač mora da sačeka svoj sledeći potez da odigra kartu Vitez.

Kombinovana faza trgovine i gradnje:

Ne postoji razlika između faze trgovine i faze izgradnje. Na turniru se koriste kombinovana faza trgovine i gradnje.

Tok poteza igrača:

Igrači preduzimaju niz akcija na svom potezu. Akcija se smatra završenom čim igrač započne sledeću akciju.

Na primer, ako igrač gradi put i postavlja ga na tablu, on ga i dalje može premestiti dok je u akciji izgradnje puta. U trenutku kada igrač započne trgovinu ili bilo koju drugu akciju (kao što je izgradnja naselja ili kupovina razvojne karte), njegova akcija izgradnje puta je gotova i put se više ne sme pomerati. Isto tako, akcija lopova je završena kada uzmete kartu od drugog igrača.

Potrošene karte:

Karte vraćene u zalihe usled kupovine su potrošene karte. Potrošene karte se mogu koristiti za nešto drugo od onoga za šta su prvobitno bile namenjene, ali se ne mogu vratiti. Na primer, igrač može zameniti četiri ovce za žito, a zatim odlučiti da umesto toga uzme glinu, sve dok je u toj trgovačkoj akciji.

Izgradnja luke:

Igrač može da koristi luku u istom potezu u kom ju je izgradio.

Nedovoljno karata resursa:

Ukoliko, nakon bacanja kockica, nema dovoljno karata resursa jedne vrste za sve igrače, niko neće dobiti karte ove vrste. Ostale karte resursa se dele igračima kao i obično.

Ukoliko samo jedan igrač treba da uzme karte resursa jedne vrste, a nema dovoljno karata ove vrste u zalihama, uzeće sve dostupne karte te vrste.

Pokazivanje karata drugim igračima:

Nije legalno namerno pokazivati svoje karte resursa drugim igračima osim kartata koje su pokazane tokom faze trgovine. Ovo se kažnjava opomenom (dve opomene – diskvalifikacija).

Besplatni resursi:

Nije dozvoljeno da igrač daje ili prima kartu resursa besplatno. Ukoliko se to dogodi, oba igrača koja su učestvovala u tome **biće automatski diskvalifikovana**.

Pobeda:

Igrač je pobedio ukoliko je na potezu i ima 10, ili više od 10 bodova (iako će mu se samo 10 računati za rangiranje). Ukoliko igrač ne primeti da ima 10 poena i ne uspe da ostvari pobedu u svom potezu, mora da sačeka svoj sledeći potez da bi pobedio (pod pretpostavkom da nijedan drugi igrač ne pobedi pre njega, a on i dalje ima 10 poena).

Nema prijateljskog lopova:

Lopov može da se aktivira čim igra počne. Ne postoji „grejs period“ pre nego što se lopov prvi put premesti. Lopov MOŽE biti vraćen u pustinju tokom igre.

Zaboravljeni lopov:

Ukoliko igrač zaboravi da pomeri lopova i još uvek je na potezu, pod uslovom da igrač nije preduzeo nijednu drugu akciju kao što je, na primer, pokušaj trgovine sa drugim igračima, može da premesti lopova na polje po svom izboru i ukrade jednu kartu.

U slučaju da je započeo neku drugu akciju, ili je završio svoj potez, lopov se premešta u pustinju, a igrač gubi priliku da ukrade kartu.